MYCOM ムック　こだわり派のためのゲーム研究誌

GameFan
ゲームファン



アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥
オリジナルポストカード付

Vol.3
￥680

208ページオールカラー
リニューアル号

ときめきメモリアル
~forever with you~
清川 望・紐緒 結奈の大特集

特集 サクラ大戦

徹底攻略
魔法少女ファンシーCoCo
ギャルズパニックSS／シルエット☆ストーリィズ
ヒロインドリーム
パップ・ブリーダー
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥
はるかぜ戦隊Vフォース
卒業～クロスワールド
Marriage［結婚］
BLUE BREAKER 剣よりも微笑みを
アンジェリーク
BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア
m ～君を伝えて～
野々村病院の人々 for Windows95

競馬ゲーム特集
ギャロップレーサー
サラブレッドブリーダーIII
ウイニングポスト2 プログラム'96
編集部内座談会

コスプレ・ワールド


SEGASATURN
初回特典
抽選で1000名様に
「ギャルズパニックSS
公式ガイド」
プレゼント!
●対戦モード●
興奮度200%の対戦バトルモード新搭載!
たくさん囲んでライバルに連続アタックだ!!
●1PLAYモード●
なんと今度は敵への攻撃が可能になった!
もう逃げ回ってパニックしないぞ。
●Girls Select●
キュートな女の子が全部で10人。
声優陣のキャスティングもご期待あれ。



対戦モードで連続アタック!
大人気アーケードゲーム「ギャルズパニック」が
ますます可愛く、もっと熱くなった!
ゲームセンターでおなじみの陣取りアクションパズルゲームがさらにパワーアップ!
アイテムを駆使し、敵キャラをかわしながら、天使の微笑み目指してGO!!
セガサターン版登場!
GALS PANIC SS
© KANEKO CO.,LTD. © MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.
好評発売中
価格6300円(税別)
NAME 泉慶子
Birthday 3月9日
Bloodtype O型
Hobby 映画鑑賞
42.39%
LEVEL1
麻雀青天井
2月下旬発売予定 予価5800円(税別)
君のテクニックはどこまで通用する?! 大興奮の麻雀バトルが、さまざまなモードで楽しめる極楽麻雀ソフト只今発売リーチ中。トーナメントを勝ち抜いて、5つのカップを手に入れろ!!
目指せ! 一発100満点だぁ
満貫打ち切りなしの青天井モード搭載。徹マン必至! 快感保証!!
■青天井モード/満貫打ち切りなしの点数を倍々と計算していくオリジナルモード。役満は10万点となる
■インフレモード/赤5筒、カン裏、ドボン、焼鳥、割れ目などを追加した超過激ルール
■ノーマルモード/本格麻雀が楽しめる納得の思考ルーチン
■東風戦モード/東場だけで勝負を決めるルール
■競技モード/シビアな競技麻雀が出来る
© 夏システム
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
株式会社 毎日コミュニケーションズ 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568
MYCOM

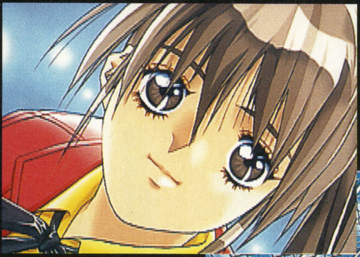
ゲームだけじゃ満足しない。快適サターン情報誌

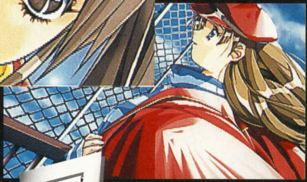
GREAT SATURN Z

[月刊グレートサタンZ]

定価500円(税込)　毎月9日発売

12月号
11月9日
発売！





©NEC Interchannel.ltd.LICENSED BY elf

エネミー・ゼロ

同級生2

サクラ大戦



©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
©RED 1996



©1996 WARP INC.

電脳戦機バーチャロン／シャイニング ザ ホーリィアーク／エアーズアドベンチャー／タクティクス オウガ／ストリートファイターZERO 2／ファイティングバイパーズ／バーチャコップ2／ルナ シルバースターストーリー／リグロード サーガ2／サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／伝説のオウガバトル

特集
格闘技ゲーム

なぜ、格闘ゲームは拳法なのか!?
「格闘ゲームの達人を分析する」
　彼らは何が見え、何を知っているのか？
「格闘技ゲームは進化する」
「恐るべし、格闘パワー」
「格闘技ゲームのルーツを探る」
「関根勤、格闘技とゲームを語る」
「格闘技を見よう OR 格闘技をやろう」

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

予告内容は変更となる場合がございます。予めご了承ください。

CONTENTS

GameFan
Vol.3



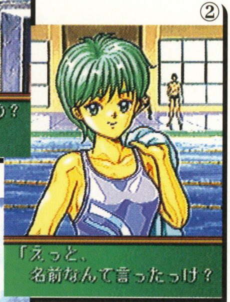
清川・紐緒の大特集だ

ときめきメモリアル ～forever with you～

DATA	セガサターン
メーカー	コナミ
価格／発売日	デラックス版6800円/スペシャル版9800円
ジャンル	育成シミュレーション
メディア	CD-ROM

日々怪しげな実験や研究にいそしむきらめき高校の才媛・紐緒結奈と、超高校級の水泳界のホープ・清川望。今回のGame Fanはこの対照的な女の子２人を徹底的に分析したのだ。





全登場シーンをチェックせよ

まずは登場パターンをすべてチェックしよう。あとで紹介する紐緒さんとちがってパターンは多くないので全部見るのは簡単なはず。
①ジョギング中（運動コマンド実行中）に、毎朝50キロ（！）のロードワークをこなす彼女と遭遇。このあと飲みかけのジュースがもらえる。これでもうハッピーな気分。ちなみに水泳部に入部しているときとそうでないときでは会話が微妙に異なる。
②水泳部に入り、部活に励んでいると好タイムを出した主人公に興味を持って話かけてくる。
③合宿で倒れた主人公を介抱してくれる。
④クリスマスパーティーで初めて会うパターン。





清川望の すべて



1
あざやかな緑色に、スポーツウーマンらしいショートヘア。ヒロスエよりもウチダユキよりもショートヘアといえばやっぱり清川さん。

3
少年っぽい外見とは裏腹に、花が大好き。この花束は誰にもらったのだろう。

2
水泳で鍛えているわりには細いように感じられる腕。

4
1年目-B82 W58 H83。
2年目-B83 W58 H83。
3年目-B82 W59 H84。

5
キュロットっぽいショートパンツがよく似合う。

●誕生日／12月3日
●血液型／A
●身長／163cm

全イベントチェック

清川さんのイベントは彼女の感情によってセリフが微妙に違うものがあるので何回も繰り返し見てみよう。外見とは裏腹の繊細さがうかがえるイベントが多い。

春

彫刻展

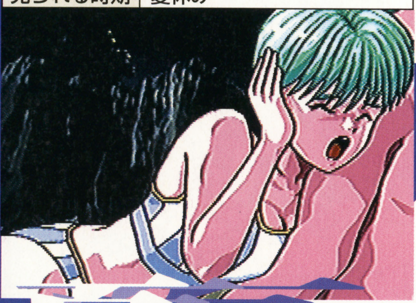
見られる時期	3年目4～6月



彫刻展で展示物を壊してしまう。さすが馬.....いや力が強い。このあと正直に謝りにいこうとするところに彼女の正義感の強さがあらわれている。

無人島へ

見られる時期	夏休み



夏

雷が大の苦手で思わず主人公の胸にしがみつく。このイベントは夏休みの海で一緒に無人島まで泳げる体力がないと発生しない。しかも無人島に行けても必ず発生するとは限らないのだ。

秋

花言葉は…

見られる時期	2年目以降の9～11月



植物園で好きなシクラメンを見て、その花言葉に自分の思いを託す。恥じらう彼女も可憐な花のよう。主人公に対する好意によって、会話の展開が微妙に異なることがある。

冬

ボーリング場にて

見られる時期	2年目以降の12～2月



ボーリングの玉が主人公を直撃。痛いどころじゃすまないはずだが…。これも、彼女の気持ち次第でその後のリアクションが2種類ある。どちらも見なければ清川フリークとは言えない。

体育祭

体育祭

見られる時期	体育祭当日



うっかり花壇を踏みそうになった主人公を慌てて止める清川さん。花好きなのがここでもわかる。体育祭では多分大活躍の彼女だがこんな一面もあるのだ。

学校イベント

本運び

見られる時期	6～9月 ランダム



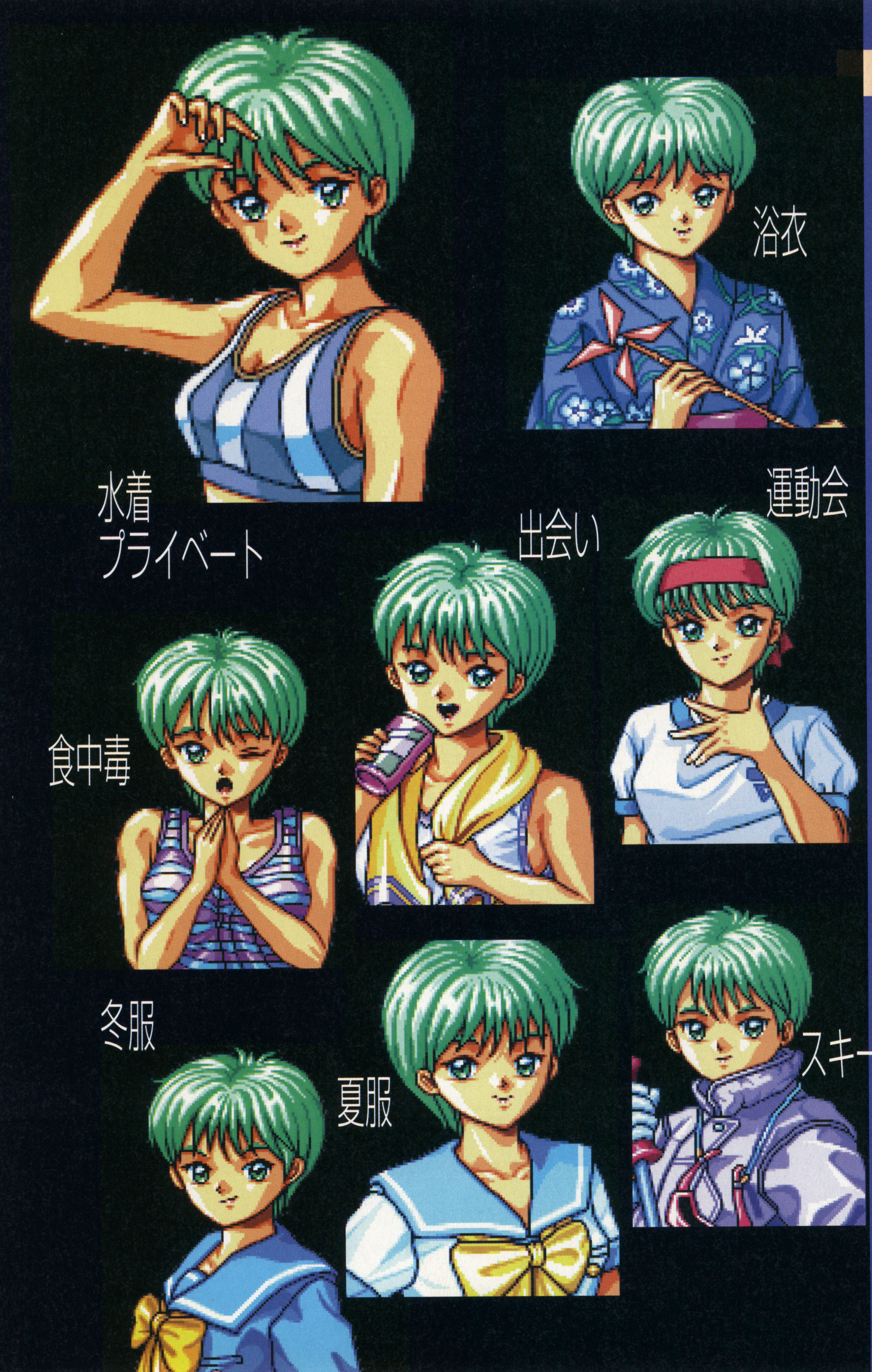
本を運ぶのを手伝ってあげる。あまり女扱いされない清川さんは喜んでくれる。意図的に見ることは出来ないので何度もプレイしなければいけない。

保存版

清川望 全バストショット



11月29日「ドラゴンナイト4」NECアベニュー（FX）
8800円



11月下旬「ファイアーウーマン纏組」NECホームエレクトロニクス
（FX）価格未定

清川 望

各デートスポット ベストの選択はこれだ

デートスポット		会話	ベストの選択	印象
近所の公園		（選択肢による変化なし）	―	―
きらめき中央公園	並木道	ここを走るのが気持ちいいんだ。	今度、一緒に走ろうか？	◎
	池	昔ここで、溺れた人を助けたことがあるんだ	さすが、清川さんだね。	◎
	桜並木	うわぁ、綺麗だね。	清川さんも綺麗だよ。	◎
ショッピング街	ブティック	ひゃあ、可愛いけど、私には似合わないな。	清川さん、可愛いから似合うよ。	◎
		いつも部活で忙しいから、ついたくさん買っちゃったぜ。	持ってあげるよ。	◎
	ファンシー	色んな物があるね。	どれも清川さんに似合うよ。	○
	ショップ	どんなのが似合うかな？	銀のロザリオなんてどう？	○
	ジャンク	何だかすごいな。	やっぱり、帰ろうか？	△
	ショップ	女の子には、向かないよね。	（2回目は行けない）	△
水族館		このぐらい速く泳げればなぁ‥‥。	清川さんなら、きっとできるよ。	◎
		すっごく綺麗な魚がいたぜ。	清川さんもね。	◎
	イルカショー	今の、イルカのショー。面白かったな。	イルカって頭良いねぇ。	○
動物園		何か、オリに閉じこめられていて、可哀想だな。	うん、そう思うよ。	○
		ほら見て、変な動物がいるぜ。	本当。変な動物。	○
	コアラ	コアラ可愛かったねぇ。	本当、可愛いよね。	△
植物園		私の好きな花がいっぱいあるな。	花好きなんだね。	○
		この花、家に飾りたいなぁ‥‥。	清川さんて、可愛いね。	◎
プラネタリウム		星ってロマンティックだよな。	何億年も前の輝きなんだよね。	○
		あれは何て言う星座?	あれは琴座だよ。	※1
美術館		素敵な絵が、たくさんあるね。	この絵、素晴らしいと思わない?	○
		どうしたら、こんなに上手に描けるのかな?	練習あるのみだよ。	△
	彫刻展	（特別イベント発生）	―	―
	ガーギー展	うわぁ、私こういう絵苦手だな。	そ、そうだよね、ごめんね。	△
	有名画家展	この人の絵、見たことあるよ。	よく見てるね。	○
図書館		私、この雰囲気駄目なんだ。	それじゃ、止めよう。	○
		なぁ‥‥。やっぱり、やめようぜ。	そんなに嫌なら‥‥。	△
ゲームセンター	ビデオゲーム	あんまりゲームなんてしないけど、結構面白いな。	うまいね清川さん。	○
	コーナー	どんなゲームが一番面白いんだろう？	シューティングだよ。	○
	メダルゲーム	勝負事は、すぐ熱くなっちゃうんだ。	闘争心が激しいんだね。	○
	コーナー	わりと、女の子来てるんだな。	最近は結構来てるよ。	△
ボーリング場		あっ、スプリットになっちゃったよ。	清川さんなら取れるって。	○
		やったーっ。ターキーだぜ。	清川さん、やるね。	○
カラオケボックス		私の歌、どう?	上手だよ、プロみたい。	○
		次は何の曲にしようかな?	ロック系ならどうかな?	○
遊園地	ジェット	ちょっと、怖かったな。	やっぱり女の子だね。	◎
	コースター	何度、乗っても怖いよ。	そうだよね。ごめんね。	○
	ゴースト	結構、面白かったね。	俺も、そう思うよ。	◎
	ハウス	何回も入ると、慣れちゃうな。	そうだね。	△
	大観覧車	いい眺めだったな。	清川さんばかり見てたから‥‥。	◎
		高いとこで、すごく揺れたね。	清川さんに気を取られてたから。	◎
	ヒーローショー	子供と一緒で、恥ずかしくないか？	いや、恥ずかしいんだけどね。	△
		ぬいぐるみって、すごく熱いんだってな。	うん。熱いらしいよ。	△
	絶叫マシーン	すごい怖かったよ。	すごく、スリルあったよ。	△
	ビビール	何度乗っても、ちょっと慣れないね。	あんまり、無理はいけないよね。	△

◎‥‥‥‥‥ バッチリよい印象
○‥‥‥‥‥ わりとよい印象
△‥‥‥‥‥ まあ、こんなものかな
×‥‥‥‥‥ 悪い印象

※1　理系パラメータが120以上のとき‥‥○　120未満×

デートスポット		会話	ベストの選択	印象
	バーチャルシップ	すごく、面白かったね。	すごい、現実感があったよね。	◎
		人間の感覚って、いい加減だよな。	思い知らされるね。	○
スタジアム	野球	見るのと、実際にプレイするの、どっちが好き?	実際にプレイするほうかな。	○
		今のプレーすごいな!	やっぱり、プロだよ。	○
	プロレス	格闘技って、なんかゾクゾクするよな。	血が騒ぐんだよね。	○
		うわぁ、血が出てるよ。	痛み感じているのかな?	△
プール		（水着を見た感想）	その水着可愛いね。	◎
		さあ、ばりばり泳ぐわよ。	一緒に泳ごうぜ。	○
海		良くついてこれたね。	二人っきりになるためさ。	※2
スキー場		どのぐらい滑れるんだ?	スキーなら俺に任せてくれ。	※3
		このスキーウェアどうかな?	よく似合って、可愛いよ。	◎
スケート場		うまく滑れる?	スケートなら俺に任せてくれ。	※4
		氷が溶けてきてるな。	清川さんは転ばないからな。	○
神社		綺麗だね。	昇り龍乱れ七変化って奴だね。	○

デートスポット	ジャンル	イベント内容	ベストの選択	印象
映画館	コメディ	モンキーパイソン	今の映画、まあまあだったね?	△
		ワンルームス	今の映画、まあまあだったね?	△
	ラブロマンス	ダーマの休日	今の映画、面白かったね?	◎
		告訴	今の映画、まあまあだったね?	△
		私が寝てる間に	今の映画、面白かったね?	◎
	アクション	鉄山靠	今の映画、まあまあだったね?	△
		0007-金眼-	今の映画、まあまあだったね?	△
		ムーンゲート	今の映画、まあまあだったね?	△
	ホラー	氷の女豹	今の映画、まあまあだったね?	△
		死霊の雄叫び	今の映画、つまらなかったね?	△
	アニメ	カンパンマン	今の映画、つまらなかったね?	◎
コンサート会場	クラシック	KNM交響楽団	コンサート、まあまあだったね?	△
	アイドル	森田勝里	コンサート、つまらなかったね?	△
		波室波恵	コンサート、まあまあだったね?	△
		SWAP	コンサート、つまらなかったね?	△
	ロック	外田裕也	コンサート、良かったね?	◎
		X-NIPPON	コンサート、良かったね?	△
		ジャンプー	コンサート、良かったね?	◎
	ニュー・ミュージック	多黒摩季	コンサート、まあまあだったね?	△
		B's	コンサート、まあまあだったね?	△
		酒乱9	コンサート、まあまあだったね?	△

※2　運動パラメータが150以上のとき‥‥◎　それ以外は×
※3　運動パラメータが100以上のとき‥‥◎　それ以外は×
※4　運動パラメータが 40以上のとき‥‥◎　それ以外は×

清川 望との全会話チェックシート

デートについては前ページを参照のこと。
ここではデート時以外の清川さんとの会話の機会をチェックできるようにした。
なお、ここに記した以外にも好意の高さによる変化がある場合がある。

シチュエーション	備考	チェック欄
電話	普通	
	好き	
	きらい	
デートキャンセル		
デートのお誘い		
フォークダンス	普通	
	好き	
運動会種目	1位のとき	
	2位のとき	
	3位のとき	
	4位のとき	
誕生日	うれしい	
	普通	
	気に入らない	
合宿	普通	
	部活経験値高い	
	食中毒	
	誘いに来る・OK	
	誘いに来る・断る	
文化祭	誘いに来る・OK	
	誘いに来る・断る	
	文芸部・一緒に見る・1年目	
	文芸部・一緒に見る・2年目	
	文芸部・一緒に見る・3年目	
	電脳部・一緒に見る・1年目	
	電脳部・一緒に見る・2年目	
	電脳部・一緒に見る・3年目	
	吹奏楽部・一緒に見る・1年目	
	吹奏楽部・一緒に見る・2年目	
	吹奏楽部・一緒に見る・3年目	
	演劇部・一緒に見る・1年目	
	演劇部・一緒に見る・2年目	
	演劇部・一緒に見る・3年目	
	科学部・一緒に見る・1年目	
	科学部・一緒に見る・2年目	
	科学部・一緒に見る・3年目	
	美術部・一緒に見る・1年目	
	美術部・一緒に見る・2年目	
	美術部・一緒に見る・3年目	
	文芸部・見に来る・1年目	
	文芸部・見に来る・2年目	
	文芸部・見に来る・3年目	
	電脳部・見に来る・1年目	
	電脳部・見に来る・2年目	
	電脳部・見に来る・3年目	
	吹奏楽部・見に来る・1年目	
	吹奏楽部・見に来る・2年目	

シチュエーション	備考	チェック欄
	吹奏楽部・見に来る・3年目	
	演劇部・見に来る・1年目	
	演劇部・見に来る・2年目	
	演劇部・見に来る・3年目	
	科学部・見に来る・1年目	
	科学部・見に来る・2年目	
	科学部・見に来る・3年目	
	美術部・見に来る・1年目	
	美術部・見に来る・2年目	
	美術部・見に来る・3年目	
下校を誘う	断られる	
	OK1	
	OK2	
下校時走り去る		
一緒に下校	テスト前	
	夏休み前	
	冬休み前	
	春休み前	
	体育祭前	
	文化祭前・文化部	
	文化祭前・運動部	
はげましの言葉	運動コマンド	
	水泳部	
クリスマス		
ダブルデート		
正月	普通1,2年目	
	好き1,2年目	
	普通3年目	
	好き3年目	
バレンタイン	義理チョコ	
	本命チョコ	
ホワイトデー		
デート前・季節のあいさつ	春分の日	
	秋分の日	
	7月最終日	
	天皇誕生日	
修学旅行	北海道	
	沖縄	
	京都・奈良	
	誘いに来る・OK	
	誘いに来る・断る	
誕生日プレゼントくれる		
病気の見舞い		
入部歓迎		
応援	水泳・練習試合	
	水泳・全国大会決勝	
	水泳以外・練習試合	
	水泳以外・全国大会	
クラブマスター祝福		
番長戦		

11月 「プリクラ大作戦」 アトラス （SS） 6800円（予価）

清川さんのココが好き!!

好きなセリフベスト5

GameFan Vol.1、Vol.2に寄せられた熱いファンの声をもとに、
清川さんの名セリフベスト5を選んでみた。

1 「やっぱり・・・・。な、何でもないの・・・・」



ほかの女の子たちは、一緒に帰ろうと誘ってくれるようになるが、彼女だけは言葉を濁して走り去っていく。清川ファンの97％がこのセリフで壊れた（推定）。好意を持ってくれているのはわかるけれど一緒に帰れなくなってしまうのはちょっとさびしい。ときめいてる清川さんと一緒に帰りたいよう。

2 「こんなに嬉しい優勝は初めて」



水泳の大会で清川さんとともにアベック優勝を決めると聞けるセリフ。優勝なんで何回もしている彼女にこんなことを言わせるのだから、男冥利につきるというもの。3年間がんばってきて本当によかったと思える瞬間。



コラム

清川さんは、主人公に対する好意が高くなると、男言葉をやめてだんだん女らしくなってくる。そこがイイというファンも多いが、男っぽいままの清川さんがイイというファンもまたたくさんいることだろう。セリフのパターンもものすごく多いので、全部聞くためには相当な根性が必要だ。14〜15ページの表を活用してあらゆる会話を楽しもう。

3 「内気な心、って言うの」「私の心と同じね」



植物園での会話。ここでも清川さんが本当は女の子らしい感情の持ち主だということに気づくことになる。ここも感情の変化によって、このセリフのあとのリアクションが微妙に違ってくる。

4 「私、不器用だから、上手にできなかったけど」



バレンタインでのチョコレート。いいの。いいの。その気持ちだけで十分だよ。好きな人のために普段慣れないことをしようとしてくれる姿がいじらしい。一方、義理チョコのときのさり気ない渡し方もカッコいい。

5 「私じゃぁねぇ…」



ちょっと邪道だが、清川さんの初詣などの誘いを断ると、さびしそうにこういう。そ、そんなことないってば。好きなキャラだとこういうセリフは見落としがちになるが、断ったときや怒らせたときにこそ個性が伝わる。

清川さんとの3年間

1枚でも多くアルバムを増やす!!
告白されるだけならさほど難しくないが、
できるだけ多くの思い出をつくりたいものだ。

1年目

5月はじめ ジョギング中の出会い
5月中旬 水泳部入部
まずは運動コマンドでジョギング中に会うようにする。こうしてから好雄に情報を聞き、それから水泳部に入部すると、入部を歓迎してくれる。春のうちにデートしたければきらめき中央公園、遊園地で良い印象を与えられる。

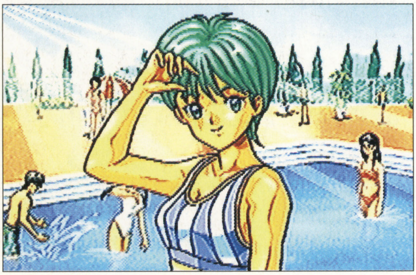
6月 運動会
フォークダンスを踊りたければ、もう一人と出会っておく必要がある。清川さん狙いなら、虹野さんが出やすい。この時点では運動会イベントはまだ見れないだろう。

6月 練習試合
入部が5月なら、ここで勝つのは難しい。ここで負けても全国大会への道はまだ閉ざされない。

7月 試験
部活は大事だがここで3教科赤点だと補習、そして退部になってしまうので、勉強もほどほどにしておく。試験が無事終了したら、部活に励む。

8月 夏合宿
2日目で会話発生。運が良ければ（？）4日目に食中毒イベントが発生する。ランダムのようだが、体調のパラメータが低いときに起きやすい気がする。単なる思い込みかもしれないが。

夏のデート
もちろん、海・プールは必須。ただし運動能力が高くないと海でのイベントは見られないから海は2年目以降でもよい。神社もよい場所。



9月 練習試合
もう負けられない。ここまでは補習にならない程度の勉強の能力と、デートで逃げ出されない程度の容姿を確保してあとは部活、という感じで構わない。

10月 文化祭
ここではまだ誘いに来てくれないかもしれないので、必ずこちらから誘う。ちなみに電脳部の血液型占いで相性がいいとされるのは自分がO型のとき。もちろんファンなら文化祭前にセーブして全部の出し物をみるべきだろう。

秋のデート
映画館・コンサートの演目が彼女の好きなものなので芸術の秋、といこう。

清川さん誕生日
この年は「花束」をプレゼントしよう。また、休日なのでデートして渡したい。

12月 練習試合
まだ応援にはきてくれないかもしれない。

クリスマスパーティー
運動能力か容姿が高くないと参加できない。女の子の登場人数が少なければ少ないほどここで清川さんに会える確率も高くなる。

元旦
まじめに部活に励んでいれば年賀状はもちろん、初詣の誘いにも来てくれるはず。

冬のデート
お決まりのスキー・スケート（運動能力は当然高い方がいい）のほかに、水族館がオープン、動物園のコアラ舎開設など清川さんが喜びそうな場所が多い。

バレンタイン
まだ義理チョコだろうけど..

ホワイトデー
当然お返しは清川さんに

3月 練習試合
そろそろ応援にきてくれるようになるだろう。

2年目

春のデート
スタジアムが開設されるが、彼女はスポーツは見るよりもやる方が好きなので、行かなくてもよい。桜満開のきらめき中央公園など定番の場所でいいだろう。

運動会
2年目は清川さんのイベントがたくさん見られるようになる。まず運動会でのイベント。これは知り合ったばかりの1年目ではまず見られない。逆によほど下手なことをしない限りはまず2年目には見られる。

夏休み
海でのイベント。これはかなり運動能力が高く、清川さんにかなり好かれていないと発生しないのでこれも1年目はまずムリだがそろそろ見れるはず。

合宿
会話に注意。清川さんと同じ特別練習のメンバーに選ばれているかな？

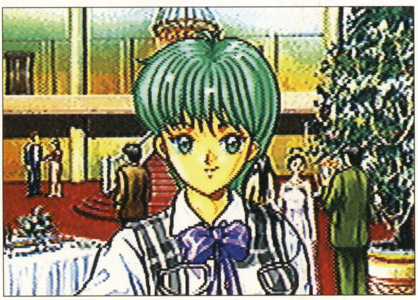
修学旅行
清川さんから誘ってきてくれたかな？直前でセーブして3カ所とも行っちゃおう。

秋のデート
植物園でのイベントが見られる。あとのボーリングのイベントもそうだが、好意によってセリフが違う。春の時点でセーブして、詩織の爆弾を爆発させるとかして（おいおい）好意の下がった状態のも見てみよう。ただし、デートを断られても関知しないが。

文化祭
これも彼女の方から誘われたい。

誕生日
今回はリボンをプレゼントする。

クリスマス



清川さん狙いのときは容姿よりも運動能力でクリアした方がいいかも。

冬のデート
ボーリングは必ず行こう。またスキー・スケートもいい。

バレンタイン
もう本命チョコじゃないと話にならない。

3年目

春のデート
美術館の彫刻展でのイベント。ほかのイベントと違って3年目しか見れない。

夏のデート
海のイベントをみていなければ海へ。夏祭りや遊園地なども。

合宿
最後の合宿。奥義を身につける。

9月 最初のデート
番長戦が発生。当然清川さんと行く。



12月
高校時代最後のプレゼント。スカートにする。

初詣
一緒に行っても去年までとはセリフが違う。

全国大会決勝
ここまで練習試合に一敗だけなら出場できる。清川さんとのアベック優勝を決めるのだ!!

最後の詰め
清川さんには基本的に水泳部で3年間がんばり通せば思いが通じる。懸念材料は、優美ちゃんや、虹野さん（運動部で活躍しながら、かつ彼女と3年間会わないというのは難しい）も好意が上がっていて、彼女たちの方が告白にきてしまうかもしれないということだ。適当にローテーションを組みながらも、彼女たちの好意が上がり過ぎないように注意すべきだ。どうしても心配なら、2月にデートの約束をしてすっぽかすという荒わざを使う。

紐緒 結奈を
解剖する



1
きれいなブルーの髪が包む、天才的な頭脳

2
誰にも見せたことのない右目。

3
いつも見せている左目は彼女の利き目なのだろう。キミはその瞳に映ることができるだろうか。

4
ヤッパリ彼女には白衣がよく似合う。彼女が女医さだったら喜んで病気になっちゃう。

5
パンツルックも似合いそうだがタイトスカートが多い

6
B84W59H84のセクシーボディ（1年目）
2年目-B83 W58 H83。
3年目-B82 W59 H84。

7
気のせいか鎖がよく似合う

●誕生日／7月7日
●血液型／A
●身長／161cm

12月 5800円 「ありす イン サイバーランド」 グラムス （PS）

すべて見たか！紐緒さん登場シーン

紐緒さんは登場パターンが非常に多い。すべての登場パターンを見なければ真に結奈様の下僕とは言えまい。少なくとも紐緒さんが科学部、電脳部の両方の場合で、それぞれ同じ部のときとそうでないときをすべて経験しよう。

















❶理系学習時。教室で勉強中のプレイヤーの能力を測定しに現れる。なぜかすでに名前も知られてしまっている。

❷❶と同じグラフィックだがセリフが違う。主人公に問題を解かせようとする。

❸同じく理系学習をしていると、突然意識を失わされ、別室に拉致されてしまう。

❹クラブ強制入部　やはり勉強中に妙な物音を聞いたプレイヤーが音のする教室を覗いてみると…？。このあと強制的に彼女の部に入部させれられている。

❺❻紐緒さんは科学部か電脳部に入部しているので同じ部活に入って活動すればやがて会える。

❼クラブ合宿　夏のクラブ合宿で肝だめしのパートナーになる。もちろんお化けや幽霊など怖がる彼女ではない。

❽クリスマス　クリスマスパーティーで初めて出会うこともある。こんなときでも研究のことが頭から離れないのが彼女らしい。

紐緒結奈全イベントガイド

紐緒さんのデートイベント、もちろんキミは全部見たよね？

春

動物園でコアラの襲撃

見られる時期	2年目以降の4～6月



「生体実験をしたい」などと口走ったために、目つきの悪い謎のコアラの襲撃を受ける。普段クールな紐緒さんの悲鳴が聞ける唯一の機会だ。

ボーリング場で

見られる時期	3年目の夏休み



運動はあまり得意ではないはずだがなぜかパーフェクト。どうなってるんだ、いったい？

夏

秋

ゲーセンでインチキ

見られる時期	2年目以降の9～11月



ゲームセンターのメダルコーナーでまたもやインチキで大量のメダル獲得。このくらいならかわいいほうだが、もっと大それたことをたくらんでいるようで…。

修学旅行

見られる時期	2年目の9月

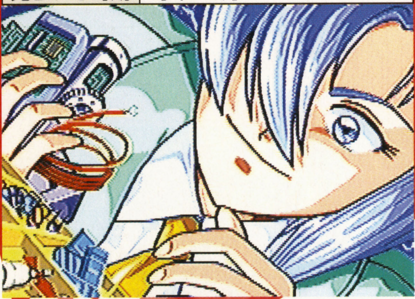


北海道で紐緒さんと行動をともにすると、宇宙人と対決することになる。紐緒さんが新兵器を組み立て終わるまで宇宙人の攻撃に耐えるのだ。

12月13日 5800円 「トゥルー・ラブストーリー」 アスキー （PS）

ジャンク屋バーゲン

見られる時期	毎年12月



冬

ジャンクショップのバーゲンで、文字通り目の色を変えて部品を買いあさる紐緒。怖すぎ。この場所は彼女のためにのみ存在するといってよい。

遊園地

遊園地ヒーローショー

見られる時期	毎月第１日曜日



ヒーローショーの開催される遊園地で、紐緒さんを強引にショーに連れて行くと....とんでもないことが...

学校イベント

学校屋上で

見られる時期	冬服の時期・ランダム



冬服の時期に屋上で物思いにふける紐緒さんを見かけることがある。少女らしいところが彼女にもあるのかと思ったら、とんでもないことを考えていた。

最終決戦

見られる時期	３年目の２月28日



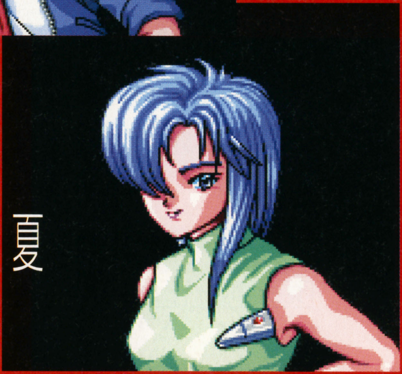
卒業式を前に、紐緒さんが戦いを挑んでくる。野望のために君が邪魔なのだという。この戦いに負けることはできない。

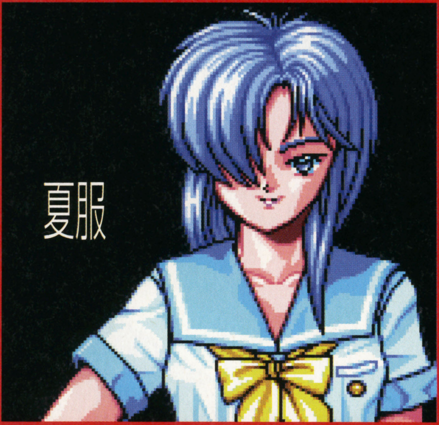
保存版

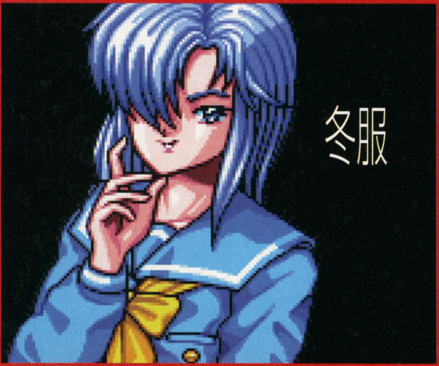
紐緒 結奈 全バストショット

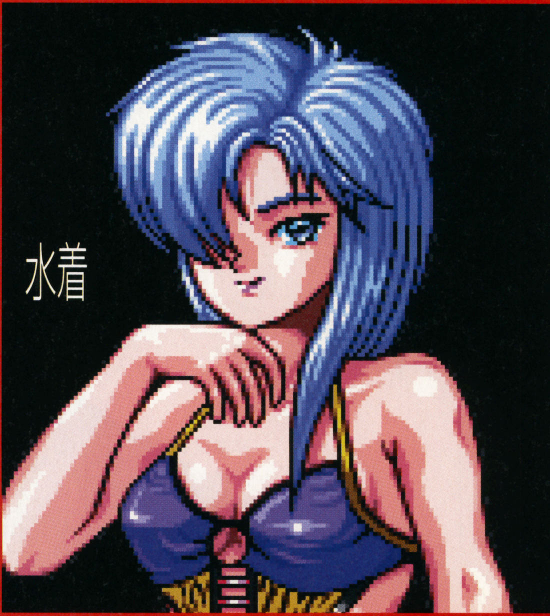












11月29日「大運動会」インクリメントP（SS）5800円（予価）



12月「だいな❤あらん」ゲームアーツ（SS）価格未定

紐緒 結奈

各デートスポット
ベストの選択はこれだ

デートスポット		会話	ベストの選択	印象
近所の公園		(選択肢による変化なし)	—	—
きらめき中央公園	並木道	わりといい景色ね。いい考えが浮かんできそうよ。	じゃ、静かにしてるよ。	○
	池	池を見ていると、流体力学を勉強したくなってくるわ。	さすが、考えることが違う。	◎
	桜並木	なかなか綺麗じゃない。	後で、道が汚くなるんだよね。	○
ショッピング街	ブティック	こんな形だけの服のどこがいいのかしら？	俺も、そう思うよ。	○
		ついつい、たくさん買っちゃたわ。	持ってあげるよ。	△
	ファンシーショップ	こんな所、どこが面白いのかわからないわ。	紐緒さんは、嫌いなんだ。	△
		これなんてわりと、いいわね。	えっ、この弾丸が付いたやつ？	○
	ジャンクショップ	やっぱりショッピングと言えばここね。	この雰囲気がたまらないね。	◎
		いつ来ても、いいところね。	もっといい所があるんだ。	○
水族館		研究用にこのぐらい欲しいわね。	これだけいれば、十分だね。	◎
		鮫っていいと思わない?	でも、鮫って恐いよね。	○
	イルカショー	今見てきたイルカのショー。あの従順さが、良かったわね。	イルカの歯って恐くない?	◎
動物園		研究用にこのぐらい動物が欲しいわね。	これだけいれば、十分だろうね。	○
		ライオンってどう思う？	最強の動物かな‥‥。	○
	コアラ	今見てきた、コアラどう思った？	目が恐かったよ。	○
植物園		研究用にこのぐらい育てておきたいわ。	何の研究に使うの?	○
		食虫植物を改造してみたいわね。	何を造る気?	△
プラネタリウム		いずれは、この星々も私のもの‥‥。	そ、そうなるといいね。	◎
		あれは何ていう星座かわかる?	あれは琴座でしょう?	※1
美術館		真の天才は、芸術を楽しむ心を持たなくてはいけないわ。	この絵、素晴らしいと思わない?	◎
		絵を描くのもいいわね。	いいね。見てみたいよ。	△
	彫刻展	私の彫刻も、こんな感じにしようかしら。	出来たら、かっこいいだろうね。	◎
	ガーギー展	なかなか落ち着く絵ね。	わりと絵の趣味広いね。	○
	有名画家展	この人の絵の才能に、私と共通するものを感じるわ。	両方とも、天才だもんね。	◎
図書館		私は、調べ物があるから、勝手に本でも読んでなさい。	そうさせてもらうよ。	△
		この図書館では、資料が足りないわ	どんな資料が足りないの？	△
ゲームセンター	ビデオゲームコーナー	こんなもの、くだらないわね。	そ、それじゃ、帰ろうか‥‥。	△
		どんなゲームが面白いと思っているの？	シューティングだよ。	△
	メダルゲームコーナー	本物のお金じゃないのに、楽しいの？	こういう行為が楽しいんだよ。	△
		こんなもの、アルゴリズムを解析すれば楽勝よ。	ふーん、そうなんだ。	△
ボーリング場		左右に別れちゃったわね。	紐緒さんなら取れるって。	△
		たまに、身体を動かすのは、頭の回転にいいわね。	そうそう、たまにはね。	○
カラオケボックス		私は、歌わないから。勝手に歌っていいわよ。	それじゃ、やめよう。	○
		脳が溶けそうな音楽ばかりね。	バラード系ならどうかな?	△
遊園地	ジェットコースター	全然つまらないわ。	あんなの子供だましだね。	△
		何度、乗ってもつまらないわ。	そ、そう。ごめんね。	△
	ゴーストハウス	やっぱり、つまらなかったわ。	俺も、そう思うよ。	△
		何度見ても、つまらないわ。	そ、そう。ごめんね。	△
	大観覧車	すごく時間の無駄をした気分ね。	本当、眠かったよ。	△
		何もすることがないわね。	頭を休めたら？	○
	ヒーローショー	三択無し	—	—
		—	—	—

※1　理系パラメータが120以上のとき‥‥○　他は×

12月20日「はいぱぁセキュリティーズS」パック・イン・ソフト（SS）価格未定

デートスポット		会話	ベストの選択	印象
	絶叫マシーン	そんなの怖くもないし、面白くもないわね。	ぜ、全然恐くなかったね。	△
	ビビール	私の実験の方が、スリルがあるわ。	それは、面白そうだね。	○
	バーチャル	ちょっと、リアリティに欠けるわね。	えっ？そう？	△
	シップ	こんな機械で、だまされる自分が腹立たしいわ。	今日は体調が悪かったんだよ。	○
スタジアム	野球	野球のどこが面白いの?	紐緒さんは嫌いなの?	△
		どうなったら、勝負がつくの?	それはね、(説明する)。	△
	プロレス	ま、野球よりは面白いけどやっぱりつまらないわね。	どの辺がつまらないの?	△
		プロレスラーって、良い身体してるわね。	どうしたの、突然。	○
プール		(水着を見た感想)	その水着セクシーだね。	◎
		私は泳がないわよ。	別に、かまわないよ。	△
海		ちょっと、調べたいことがあるのよ。	何を調べるの？	○
		暑くて、頭がぼけそうね。	ジュースでも買ってくるよ。	○
スキー場		(絶対に誘えない)	―	―
スケート場		滑れないのが、さぞおかしいでしょうね。	そんなこと有る訳無いよ。	◎
		何度も連れてきて、そんなに楽しい？	今度から、気を付けるよ。	△
神社(縁日)		なかなか、綺麗じゃない。	昇り龍乱れ七変化って奴だね。	◎

デートスポット	ジャンル	イベント内容	ベストの選択	印象
映画館	コメディ	モンキーパイソン	(どれを選んでも)	×
		ワンルームス	(どれを選んでも)	×
	ラブロマンス	ダーマの休日	(どれを選んでも)	×
		告訴	今の映画、まあまあだったね？	○
		私が寝ている間に	(どれを選んでも)	×
	アクション	鉄山靠	今の映画、面白かったね？／今の映画、まあまあだったね？	○
		0007-金眼-	今の映画、面白かったね？／今の映画、まあまあだったね？	○
		ムーンゲート	今の映画、面白かったね？／今の映画、まあまあだったね？	○
	ホラー	氷の女豹	今の映画、まあまあだったね？	○
		死霊の雄叫び	今の映画、まあまあだったね？	○
	アニメ	カンパンマン	(どれを選んでも)	×
コンサート会場	クラシック	KNM交響楽団	コンサート、よかったね？	◎
	アイドル	森田勝里	(どれを選んでも)	×
		波室波恵	(どれを選んでも)	×
		SWAP	(どれを選んでも)	×
	ロック	外田裕也	(どれを選んでも)	×
		X-NIPPON	(どれを選んでも)	×
		ジャンプー	(どれを選んでも)	×
	ニュー・ミュージック	多黒摩季	コンサート、つまらなかったね？／コンサート、まあまあだったね？	△
		B's	コンサート、つまらなかったね？／コンサート、まあまあだったね？	△
		酒乱9	(どれを選んでも)	×

◎……………バッチリよい印象　△……………まあ、こんなものかな
○……………わりとよい印象　×……………悪い印象

12月13日 5800円 「メルティランサー ～銀河少女警察2086～」(SS)

紐緒 結奈との全会話チェックシート

デートについては前ページを参照のこと。
ここではデート時以外の紐緒さんとの会話の機会をチェックできるようにした
なお、ここに記した以外にも好意の高さによる変化がある場合がある。

シチュエーション	備考	チェック欄
電話	この私に何か用？	
	最近馴れなれしいわね	
	早く要件をいいなさいよ	
デートキャンセル	人体実験（科学部時）	
	この私をよくも‥‥	
デートのお誘い		
フォークダンス	普通	
	嫌い	
運動会種目	1位のとき	
	2位のとき	
	3位のとき	
	4位のとき	
誕生日	うれしい	
	普通	
	気に入らない	
合宿	科学部　科学部はどう？	
	部活経験値高い	
	電脳部	
	部活経験値高い	
	食中毒	
文化祭	電脳部1年目・同じ部	
	電脳部2年目・同じ部	
	電脳部3年目・同じ部	
	科学部1年目・同じ部	
	科学部2年目・同じ部	
	科学部3年目・同じ部	
	電脳部1年目・見学	
	電脳部2年目・見学	
	電脳部3年目・見学	
	科学部1年目・見学	
	科学部2年目・見学	
	科学部3年目・見学	
	見学するように誘う	
下校を誘う	断られる	
	OK	
下校に誘われる	OK	
	断る	
一緒に下校	テスト前	
	夏休み前	
	冬休み前	
	春休み前	
	体育祭前	
	文化祭前・ほかの文化部	
	文化祭前・プレイヤーは運動部	
	文化祭前・同じ部	
はげましの言葉	理系コマンド	
	科学部　1くだらない実験ね	

12月20日　7500円　「きゃんきゃんバニープルミエール2」　キッド　（SS）

シチュエーション	備考	チェック欄
	科学部　２とりあえず‥‥	
	電脳部	
クリスマス	嫌い	
	普通	
ダブルデート	嫌い	
	普通	
	好き	
正月	普通1,2年目	
	好き1,2年目	
	普通３年目	
	好き３年目	
バレンタイン	義理チョコ	
	本命チョコ	
ホワイトデー		
デート前・季節のあいさつ	春分の日	
	秋分の日	
	７月最終日	
	天皇誕生日	
修学旅行	北海道	
	沖縄	
	京都・奈良	
誕生日プレゼントくれる		
病気の見舞い		
入部歓迎	強制入部のあと	
	通常	
応援	練習試合	
	全国大会決勝	
クラブマスター祝福		
番長戦		

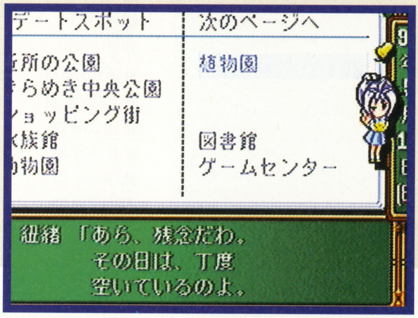
紐緒結奈のココが好き!!

好きなセリフベスト5

GameFanによせられたアツイ紐緒フリークたちの声を集めてみた。

1 「残念だわ。その日は、丁度空いているのよ」

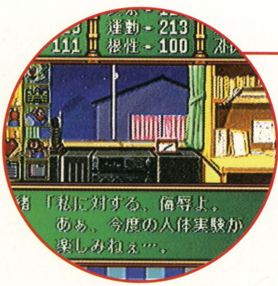
デートの誘いを受けるときも、断るときも「残念だわ」で始める彼女。はじめてデートにOKしてくれたときも、一瞬がっかりさせられただけに飛び上がるほどうれしかった。顔を赤らめるようになってもまだ素直にならないところがまたたまらない彼女の魅力です。



2 「別に。時間通りね」

デートの時間には絶対遅れないのが紐緒さん。極めて合理的な彼女らしい。彼女とのデートのときは、別の場所に間違えて行ってもすぐわかる。このセリフ、後で微妙に変化する。





コラム
嫌われてみると

紐緒さんはその冷たさこそが魅力。彼女の魅力を100%理解するには、わざと嫌われて、ゾクゾクするような冷たいセリフをどんどんしゃべってもらいたい。読者は彼女のこんなセリフを聞いたことがあるだろうか。

「ああ、今度の人体実験が楽しみねえ」

紐緒さんが科学部在籍のときにデートの約束をして、当日すっぽかす。結奈様の実験台になら喜んでなります‥‥?

96年「NIGHTRUTH―Explanation of the paranormal―"Maria"」(SS) 価格未定 ソネット・コンピュータエンタテイメント

3 「見ててあげるから、勝ちなさいよ。」



運動部の応援に来てくれた紐緒さん。運動部の女の子たちと違って、なかなか応援に来てくれないから、来てくれただけでもうれしい。さらに勝利をものにすれば「なかなかだったじゃない」とほめてくれるのだ。

4 「最近、馬鹿面じゃ無くなってきたわね。」



5日連続して理系コマンドに成功すると紐緒さんが現れて励まして（？）くれる。口は悪いが彼女にすれば誉めているつもりなのだろう。ちなみに部活コマンドのときは科学部と電脳部ではセリフがちがう。

5 「一緒に帰るわよ」



この強引さもまた彼女の魅力のひとつといえる。まさか断ったりしないよね。でも誘っても、実験があるから‥‥と断る方が彼女らしいかもしれないけれど。

96年　銀河お嬢様伝説ユナREMIX　ハドソン　（SS）　価格未定

紐緒さんとの3年間

**紐緒さんと過ごす3年間はスリルがいっぱいだ。
アルバムに1枚でも多くの写真を残すように頑張ろう。**

1年目

5月初　突然の出会い

まず理系の能力を高め、彼女に会う。できれば強制入部が面白い。ちゃんと入部歓迎もしてくれる。

春のデート

なかなかデートしてくれないかもしれないが、彼女の好きなクラシックコンサートをやっている。

運動会

フォークダンスのために誰かほかにひとり登場させておく。とくに誰でもいいが、学習能力全般をあげる意味で如月など無難だろう。

誕生日

1年目は休日。できればデートで手渡したい。「第6世代コンピュータ理論の本」がベスト。

夏休み

海やプールに誘いたいところだが、難しいかも。試験前図書館で勉強など。

合宿

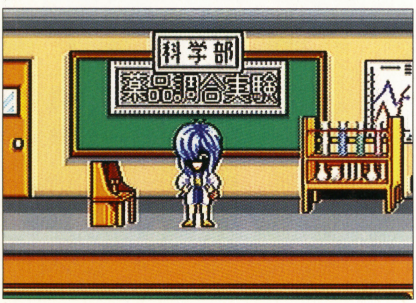
2日目で会話発生。こちらも4日目に食中毒発生の可能性あり。

文化祭

電脳部なら血液型占い、科学部なら公開薬品調合実験。部活は月に休日1日と平日1週間ぐらいは最低でもこなしたい。

秋のデート

美術館で好印象を与えることができる。また、いつでも毎月第1日曜日に遊園地ヒーローショーイベントが起きるが、この辺で見ておくといいか





もしれない。

冬のデート

スキーには絶対誘えない。12月にジャンク屋へ行くと恐ろしいイベントが起こる。これは毎年でも見ることができる。

クリスマス

運動はほどほどにして容姿でクリアするようにする。やはり登場する女の子の数を抑えた方が本命の女の子との思い出が増やせる。

初詣

紐緒さんは意外と年賀状をくれやすい。しかし、無神論者だけに1年目から初詣に誘ってくる可能性は低い。

バレンタイン

義理とはいえ男にチョコレートなど彼女らしくない気もするが…当然、ホワイトデーにお返し。

2年目

誕生日

「高速ジオメトリ演算理論の本」がベスト。

夏休み

ボーリング場イベントが起きる。また、だめもとで海やプールにも誘ってみよう。

合宿

2日目の会話に注意。紐緒さんに認められているかどうかがわかる。

修学旅行

紐緒さんとなら当然北海道。ただし、宇宙人に

96年「銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust works」ハドソン（SS）価格未定



勝つには体調が相当良くないと無理。

文化祭

電脳部ならゲームの展示、科学部ならレーザーアートショー。

秋のデート

ゲームセンター・メダルコーナーでのインチキイベント。クラシックもまたやっている。

冬

またもやジャンク屋でバーゲンがある（12月）。スキーは誘えないが、片桐、如月、美樹原らにもいえることだが、わざと断られる場所に誘って、一時的に傷心度の上昇を抑えるというのは知っていて損のないテクニックである。

紐緒さんに応援に来てもらう

2年目の3月の1～2週目紐緒さんの好意が高くなっているようなら、一時紐緒さんの部を退部して、女の子のいない運動部に入ってみる。こうして練習試合に出れば紐緒さんが応援に来てくれるかもしれない。最初から運動部だと、虹野さんなどが来やすいので紐緒さんに応援してほしければこの方が確実。ただし、さらに試合で勝ちたいとなるともう少し前にやめて運動部の練習に励まなければいけない。4月になればまた元の部に復帰できるようになる。そこからまた部活に励めばクラブマスターになるのに支障はない。



3年目

春のデート

カラオケができるが、紐緒さんが好きなわけはない。

誕生日

この年はR20000チップ。

夏

くどいようだが水着が見たければ海・プールに誘う。

合宿

ここでも会話をチェック。クラブマスターになれるかどうか、感触がつかめるはず。

番長戦

紐緒さんはかなり強力なので、心強い。



文化祭

3年間最後をしめくくる展示は電脳部ならハッキング実験、科学部なら物質転送実験。

12月試験

紐緒さん狙いのときは、理系を中心に学習能力を重視して上げていけばOK。この辺では学年1位になっていたい。

クラブマスター

部活に励んだ成果として、電脳部ならゲームコンテスト大賞、科学部なら、ノーベル平和賞（？）を受賞できる。紐緒さんがお祝いに駆けつけてきてくれるだろう。

最後の戦い

2月28日紐緒さんが戦いを挑んでくる。この戦いで主人公が負けることはない。これは告白する前に彼女が気持ちを整理する一種の儀式となるのだ。つまり、このイベントがないときは彼女のことはあきらめなくちゃいけないということでもある。

清川・紐緒とのメモリアル

清川 望との出会い

この原稿を書くにあたって久しぶりに「ときめきメモリアル」に挑戦してみた。ゆっくり遊んでも5時間あればエンディングを迎えられる手軽さがいい。初めてプレイステーション版を試したのはもう1年も前になる。取扱説明書すらよく読まないで始めるほうだから、なかなか勝手が分からなかった。体力がなければ何も出来ないだろうと考えて、とりあえず毎日運動ばかりしていた。自分が運動部に入っていなかったので、違った青春を送ってみたいという気持ちもあったのだろう。

徐々にパラメータが上がっていく。するとある日突然、近所の公園で「おはよう」と声を掛けられる。清川望との出会いであった。彼女は毎日50キロのロードワークを欠かさない、超高校級のスイマー。別れ際にくれる飲みかけのジュースが男っぽい言葉遣いとマッチしてかっこいい。ゲームの主人公と同じように間接キスと考えて思わず喜ぶ。

好雄に電話して情報を得る辺りは初恋の雰囲気そのままだ。時々放課後に会うと「今、帰りか」とぶっきらぼうの口調で聞いてくる。バックには20年ほど前にはやった青春ドラマの主題歌のような音楽が流れている。一緒に帰って途中の公園でテストの心配などをする会話が楽しかった。

何か違うぞ

水泳部に入部し、デートに誘う日々が続く。徐々に好みが分かっていくと、こちらも気に入られるような会話を選ぶことになる。すると彼女の好意度も上がってきたのだろう、言葉遣いが変わってきた。電話に対しても「何か御用」と聞くようになり、放課後も何か言いかけては走り去ってしまう。一緒に帰ることがなくなったのだ。

思えば清川望にとっては初めての恋なのだろう。自分が女の子っぽくないので好かれるはずがないと思い込んでいるのだ。こちらとしてはかっこいいスポーツウーマンの清川さんが好きなので「何か違うぞ」と思わざるを得ない。清川さんへの熱が冷め、他の子に心変わりがしていくが、心の優しい彼女に対して急に冷たくも出来ない。結局エンディングでは彼女に告白された。そして彼女が自分に気に入れられようとして、言葉遣いや髪形を変えたことに気付くのだった。



清川さんとの出会いは青春ドラマのようなすがすがしさだ。



1年の体育祭でフォークダンスを踊る清川さん。



友達程度の関係でのデート。女らしさを感じさせないところがいい。



ときめき状態の清川さん。ここまできたら告白を聞いてあげよう。

96年「天外魔境 第四の黙示録」ハドソン（SS）価格未定

現実でも似たような話はありそうだ。相手に気に入られようとして自分を変えることは偽りでしかない。時として思わぬ逆効果を生むものだ。このゲーム、告白のモードがなければ、清川さんの恋は実らぬものとなっていたのではあるまいか。

紐緒 結奈の場合

今回取り上げたもう一人のキャラ、紐緒結奈は少々違う。好意が上がっても毅然とした態度を変えようとしない。言葉遣いに多少優しさが加わって、筆者にとっては理想の女性に近づいていく。

彼女の場合は初めて電話でデートをＯＫしてくれたときの爽快な気分がたまらない。「あら、残念だわ。その日は丁度空いているのよ」。このフレーズだけは何遍プレイしても音声をスキップするわけにはいかない。そしてこちらが待ち合わせ場所を指定すると、「私に命令するつもり？」と怒られる。「それじゃ、どこで待ち合わせがいい」と聞くと、「さっきの所でいいわ」となる。扱いにくい女だなと思いながらもうれしくなるのである。

デートやイベントでの会話も魅力たっぷり。女性特有の煩わしい表現がなく、嫌なことはズケズケと言われてしまう。そのうち指図されるのにも慣れてくると、付き合いやすさすら感じてしまう。

悩み始める彼女

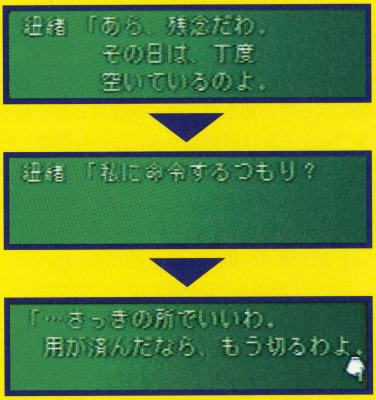
ところが、彼女はこちらへの好意が上がってくると、悩み始めるようになる。彼女にとっても初めての恋なのである。世界征服の野望をもくろむ彼女にとっては、恋愛感情は敵でしかない。そこで主人公に対決を挑み、敗れた後で告白に臨む。そのとき初めて自分を変えると言うのである。「これからは主人公に好かれるようになりたい」というセリフ。これが清川さんと紐緒さんとの決定的な違いである。

このドラマ、続編を見たくなる。頭脳明晰な紐緒さんのこと、男にベタベタしすぎれば嫌われるのが分かるだろう。どこかで高校時代の自分を取り戻すはず。そして主人公は尻に引かれるのだろう。清川さんと友達でいながら、紐緒さんの尻に引かれる、それが自分の理想です。

（小川 明久）



紐緒さんとの出会い。妖しい魅力に負けてすぐに洗脳されてしまいそうだ。



初めてデートの約束に成功した一連の会話。



デートをしてわざと怒らせてみるのも面白い。



デートがつまらないからといって、こんなに正直に言わなくても。

96年（予価）「卒業S（仮）」NECインターチャネル（SS）6800円

「ぱずるだま」にみる女の子同士の交友関係　清川編

「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」（以下「ぱずるだま」と略）では、本編では聞けない女の子同士の会話を楽しむことができるのがひとつの魅力だ。まずは清川さんとほかの女の子たちの会話をのぞいてみよう。清川さんはなぜか常に水着スタイルで、敵キャラのときは急ぐ女の子たちを泳ぎに誘う、という設定になっている。

詩織と

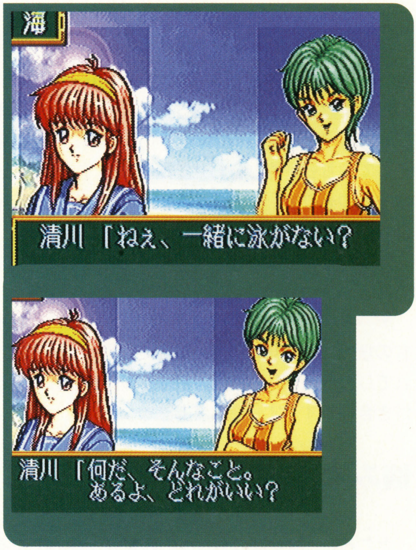
本編の「ときめきメモリアル」では詩織が水泳部に入っていると清川さんは登場しなくなってしまう。主人公は詩織ちゃんにばかり気をとられて清川さんに興味をなくしてしまうのだろうか。

清川さんは超高校級のスイマーだけど、詩織ちゃんだってかなりの選手のはず。ならば二人はきっとよきライバル関係にあるに違いない。

（詩織1Pのときの二人の会話）

清川「ねえ、一緒に泳がない？」
藤崎「でも、水着持ってないし。」
清川「なんだそんなこと。あるよ。どれがいい？」
藤崎「どうしてそんなに持っているの？」
清川「どうしてって、普通だろ？さてと泳ごう」

どうやら水着を何着も持っているらしいが、「ぱずるだま」での清川さんはいつも同じ水着だ。本編でも部活のときの水着とデートのときの水着の2種類しか見られない。そんなにたくさん持っているのなら、もっと見せてほしいと思うのが清川ファンの心情だろう。あ、そういえば「プライベートコレクション」では別の水着姿がみられるね。



片桐と

この二人には非常に対照的な点がある。そう、清川さんが水泳界のホープ（すでに死語か）なのに対し片桐さんはカナヅチ（これもそうとう古い言葉かな）。だから片桐さんは清川さんに泳ごうと誘われても断固拒否するのだ。

清川「あっ、どう一緒に泳がない？」
片桐「ノー。絶対お断り。」
清川「す、すごい声出すな。ひょっとして…?」

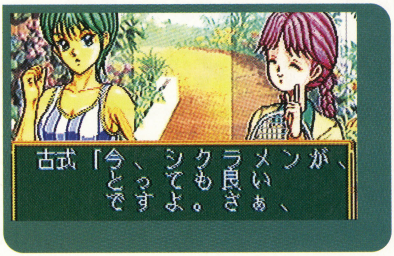


片桐「ち、違うわよ。泳げないわけじゃないのよ。」
清川「ふーん。やっぱり。だれもそんなこと言ってないよ。」

でもこの二人、CDドラマのシリーズではなぜか親友同士、という設定なのだ。

古式と

二人の共通点は花が好き、ということ。古式「ぱずるだま」では清川さんの大好きなシクラメンを見ようと誘ってくる。いったんは用事があるからダメだと断る清川さんだが、見かけによらない古式さんの強引さに負けて、「ちょっとだけだよ」とつきあってあげるのはやっぱり花が好きだからだろう。この二人、性格的には違うけれども、実は共通の話題があって仲がよいのではないかと想像してしまう。



鏡と

ブティックで服のことで清川さんをけなす鏡さん。確かにボーイッシュな格好が多くて、鏡さんとは服装のセンスがちがうけれど、清川さんにはそれがよく似合っているからいいじゃないか。ちなみに写真では逆になっているが、本当は鏡さんの方が背が高い。



朝日奈と

清川さんも水着をたくさんもっているらしいが、朝日奈さんもたくさん持っている。何といっても毎年水着を替えるのは朝日奈さんただひとりなのだ。「ぱずるだま」ではなぜかお互いの行動にツッコミをいれあう二人。実は「きらめき高校の水着クイーンは私よ」って張り合ってるとか。まさかね。



虹野と

虹野さんのおいしそうなお弁当を前におなかの虫が鳴き出す清川さん。50キロのロードワークをはじめ毎日ハードな練習をこなしているだけに無理もない。この二人、主人公が運動部に入っているときはライバル同士になりやすい。二人の間で揺れ動いたプレイヤーも多かったのでは？



優美と

詩織のときと同様、水着を持っていないという優美ちゃんに水着を貸してあげるという優しい（？）清川さん。でも優美ちゃんと清川さんの身長差は8cmもあるのに大丈夫なのだろうか、と余計な心配をしてしまう。スポーツ好きで活発な女の子、という点では共通している。



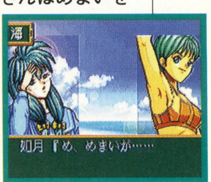
美樹原と

またもや水着を貸してあげるという清川さんしかしふたりの身長差は13cmもあって…（もういいって）。この二人の意外な共通点といえば、そう、「内気な心」。美樹原さんはだんだん積極的になってくるけれど、清川さんは主人公を男性として意識すると、一緒に帰ってくれなくなる。内気さにもいろいろあるのだ。



如月と

清川さんの「5キロ遠泳」「50キロジョギング」ということばを聞いただけで如月さんはめまいを起こしてしまう。清川さんが1P側のとき、如月さんとは図書館で戦うことになるのだが、例によって清川さんのまわりは水浸し。蔵書は大丈夫だろうかとこれまた余計な心配をしてしまう。



「ぱずるだま」にみる女の子同士の交友関係 紐緒編

紐緒さんが普段ほかの生徒たちとどんな会話をしているか、非常に興味をひかれる。実験や研究に没頭していてあまり、他の女の子との交流はなさそうだが… 清川さんのときと同様、「ぱずるだま」での会話を手がかりに彼女のきらめき高校での日常を探ってみたい。

詩織と

試験成績では詩織ちゃんと上位を争っている紐緒さんだが、詩織ちゃんが優等生タイプの秀才であるのに対し、紐緒さんは天才肌。如月さんとの会話でもわかるが、試験勉強など馬鹿らしくてやっていないに違いない。だから紐緒さんが詩織ちゃんをライバル視しているはずはないのだが、こと恋のライバルとなれば話は別。

（紐緒さん1Pのときの会話）

紐緒「今こそ、わたしの野望を果たす時….藤崎さん？」
藤崎「いよいよ運命の時ね。」
紐緒「藤崎さん、まさかあなた○○君を私から奪うつもりね。」
藤崎「ずっと待っていたの。18年間、この時を。」
紐緒「何人たりとも私の野望は揺るがせさせない。そう、この野望だけは。」
藤崎「ぱずるだまで勝った方が告白できるわ。同じ条件で勝負よ。」

この戦いに勝ったあと、紐緒さんは真・世界征服ロボで主人公に戦いを挑むのだ。まさに愛は戦いである。





鏡と

鏡さんと紐緒さんは他人を見下したような態度を見せるところに共通項がある。「ぱずるだま」での会話から推測するにこの二人は仲が悪そう。

(紐緒さん1P側のときの会話)

紐緒「最近の衣類の素材はなかなかのものね。」
鏡　「あら、あなたにここの服は、ちょっと合わないんじゃないかしら」
紐緒「そうね。こんなもの似合うのは低能な猿だけね。」
鏡　「猿ですって。許せないわ。」

お互いの価値観が違うだけに、仲がよくないのも仕方のないところだろう。



97年 価格未定 「センチメンタル・グラフティ」 NECインターチャネル （SS）

美樹原と

（紐緒さん1Pのときの会話）
美樹原「あの…紐緒さん…その機械は？」
紐緒「これ？ここにいる殺人コアラを倒す道具よ。」
美樹原「コ、コアラを？そんなひどい」
紐緒「何かいいたそうね。」

動物好きの美樹原さんと、動物を実験対象としか考えない紐緒さんが対照的。



片桐と

カラオケが好きな片桐さんに、歌で人の心を洗脳するのも研究のしがいがあるなどととんでもないことを口にする。このひとにかかっては何でも実験や研究の対象になってしまうのだから恐ろしい。歌を愛する片桐さんは当然のように怒り出すのだった。



虹野と

お手製の弁当を食べないかとせっかく誘う虹野さんに脳の活性化をはかる食事しかとらないからと断る紐緒さん。虹野さんでなくてもどういうものか教えてほしくなる。

余談だがこの二人、髪の色がよく似ていて、運動会の借り物競走ではよく間違えたものだ。



如月と

テスト前に一緒に勉強しませんかと誘う如月さん。たしかに文系得意の如月さんと理系が得意の紐緒さんが教え合えば鬼に金棒だろうが、試験などというものを軽んじている紐緒さんはまったくとりあわない。でも図書館といえばやっぱりこの二人がよく似合っている。



古式と

例によって植物園に誘う古式さん。紐緒さんにはうかつにも水仙を薦めてしまう。水仙からは「あの薬」が取れるからとまたもや不吉な発言をする紐緒さん。水仙の根からは麻酔薬がとれるのだ。もしかして登場のとき主人公の気を失わせたのはこの水仙からとった薬だったのでは？

朝日奈と

遊園地が大好きな朝日奈さんに対し、科学を無駄に使っているということで遊園地を軽蔑する紐緒さんとでは当然話が噛み合わないだろう。

研究ひとすじの紐緒さんに遊びまわっている朝日奈さんとではきらめき高校での接点もほとんどないと思われる。



優美と

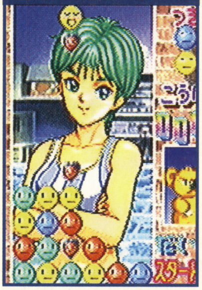
プロレスの会場でもなにやら実験をしようとしている紐緒さん。彼女が「いい実験体ね」といっているのは優美のことか、それとも体格のいいレスラーのことか。しかしいずれにせよどんな実験か見てみたい気もする。



清川vs紐緒 in ぱずるだま

清川＆紐緒特集の最後は二人の会話と対戦中の表情をばっちり特集した。さてこの勝負、読者ならどちらに軍配をあげるのだろう？

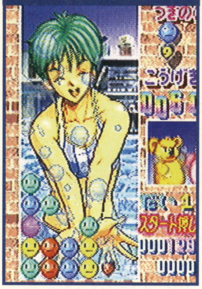
有利



不利



連鎖（小）



連鎖（大）



勝ち



負け











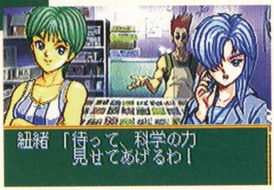
97年「リフレイン・ラブ～あなたに逢いたい～」リバーヒルソフト
（PS）価格未定



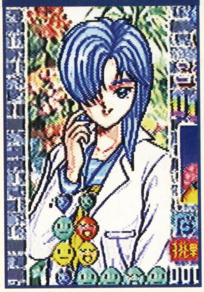




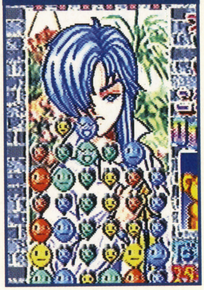




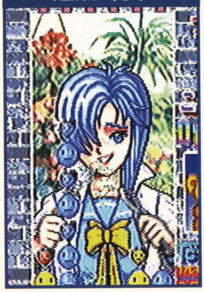
有利



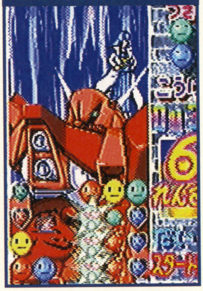
不利



連鎖（小）



連鎖（大）



勝ち



負け



今回の清川＆紐緒特集いかがだったでしょうか。ふたりとも女性に人気がありそうなキャラですが、次号以降もキャラをどんどん分析していきたいと思いますので、自分の好きなキャラへの思い（こういうところが好き、このセリフにしびれた、など）葉書で送ってください。

97年1月「ROOM MATE ～井上涼子～」（SS） 5800円 データムポリスター

ひろがるときめきワールド
スクリーンセーバー＆壁紙集で充実のパソコンライフ

「ときめきメモリアル」も、やがてWindows95に移植されることが決定しているがそれに先駆けてスクリーンセーバー＆壁紙集『きらめき宝石箱』が9月27日に発売された。まだパソコンを持っていないファンもこれを機会に思い切って買ってみてはどうかな。



充実のスクリーンセーバー

スクリーンセーバーとは、パソコンを長時間使わないときに、画面の焼き付けを防ぐために画面に動く映像を表示するもの。

マスコットキャラが画面の中を動き回るものや、ゲーム中の画面が流れる「メモリアル」、プライベートコレクションの画面が見られる「ポエム」など、ファンならずーっと眺めていたい画面がぎっしり。とはいっても仕事や勉強をしなくなると困っちゃうけどね。

同様に壁紙（パソコンの背景の画像）もたっぷり用意されている。この壁紙用の映像をスクリーンセーバーとして表示させることもできるから、



今回は藤崎・美樹原・優美・館林の特集。

ゲーム中のCGもすべて見られるぞ。



とても一度には見切れない。

ほかにもイラストコレクション、ゲーム中のCGをキャラ別にすべて収録した「キャラクターアルバム」なども収録されている。

そしてなんといってもパソコンユーザー泣かせなのが、パソコン起動や終了時のメッセージの音声が収録されていること。詩織ちゃんや美晴ちゃんの声でパソコンがしゃべるのだ。
第２弾は12月20日発売の「うきうき弁当箱」。虹野、如月、鏡、伊集院の特集だ。

いずれ全キャラ分発売されるのでお楽しみに。

藤崎 詩織、衝撃の歌手デビュー

すでにご存じの通り、われらが詩織ちゃんがついに歌手デビューすることになった。曲は12月5日発売の「教えてMr.Sky」でなんと財津和夫の作曲というから本格的だ。すでに一般の新聞やTVでも話題として取り上げられており、もはやゲーム業界にとどまらず、全国的に詩織ブームが起こる予兆といえる。デビュー曲は果たしてオリコン何位にランクされるか、詩織ちゃんの歌番組出演はあるのか（CDTVのゲストライブをＣＧでやってくれたりしたら感涙もの）など、興味はつきない。



SHIORI MATE ファンクラブの宛先

東京都新宿区新宿2-1-5パークサイドスクエア４Ｆ
藤崎詩織オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」
Tel　03-3341-3540　Fax　3341-3332

97年1月
6800円
「ドラゴンマスターシルク」
データム・ポリスター
（ＳＳ）

超大作をスペシャルレポート?!

サクラ大戦

セガサターン	
メーカー	セガ・エンタープライゼス
価格／発売日	通常版6800円・特別限定版9800円／発売中
ジャンル	ドラマチックアドベンチャー
メディア	CD-ROM（2枚組）

セガが放った今秋の話題作「サクラ大戦」。シミュレーションとアドベンチャーを見事に融合させた大作だ。以下は現実の女の子より２次元の女の子が好きという某ライターに原稿を依頼したところ、本人の思い入れが強すぎて、随分、主観の入った記事に仕上がっている。おもしろいのだが、ちょっと個性が強すぎる。そこで編集部では注釈を入れて対処することにした。なおキャプション・コラムは編集部によるものである。

ヒロイン登場

えーっと何々‥‥「サクラ大戦」か‥‥うーむ。大正時代（編集部注1）を背景にしたギャルゲーってわけか（編集部注2）。古き良き時代の大和撫子とのラブロマンスも悪くないな。さてとプレーしよっかな。

おーっと。いきなりヒロインの登場ですね。ん？真宮寺さくら、ちゃんか。いやーいかにも大正時代ってスタイルがいいですね。最初に告白されるのはこの娘にしよーっと。

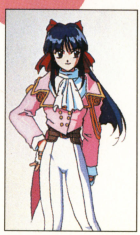
えーっとほかに女の子は何人出てくるのかな。あ、まあヒロインは最初から出てくるとしてほかの女の子はパラメータをあげるとか、あちこちへ行ってフラグたてないと出てこないのかな。ま、マニュアル読むのも面倒だしこのまま続けよう。帝国劇場か‥‥。ここの劇団員とのロマンスが展開されるってわけだ。

編集部注
1　「サクラ大戦」の舞台は「太正時代」である。
2　100％誤解とはいえないけれどもゲームの本質ではない。筆者がギャルゲーフリークなのでいいように解釈しているだけだ。

さくら



真宮寺さくら



仙台出身の16歳。新人の帝国華撃団員。出会ったときから隊長である大神（プレイヤー）に好意を持つ。ちょっとドジなところもあるが真摯な少女である。

戦闘時は桜色の機体で登場。接近戦を得意とする。

1906年7月28日生まれ
A型　155cm　44kg

アイリス・すみれ・マリア登場

ん？　2人めの女の子が出てきたぞ・・・・アイリス・・・・ふーんかわいいじゃん。でもぬいぐるみってのはねえ。子供じゃん。ま、そういうキャラが好きなひともいるしね。えーっと、あ、また出てきた。すみれ・・・・さんね。ちょっと気が強いお嬢様ってとこかな？

ふーん。お、劇場の中をあちこち歩くのか。うん。それらしくなってきたぞ。おっと。また出てきた。マリアさんか。うーん。まさに俺好み。片目を隠しているひとに弱いんだよね。クールなところもいいねえ。最初はマリアさんにしようかな。えっと？　これって自分から告白するんだっけ？それとも告白されるんだっけ？（編集部注3）

編集部注
3　やはり誤解しているようだ。

理想の女性は・・・・？

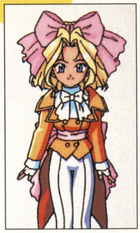
・・・・なんか変なおやじが出てきたな。なるほど。このおやじが支配人か。この人にいろいろ聞けば女の子の情報を教えてくれるってわけだな。（編集部注4）ま、この辺は人物紹介のプロローグだろうな。

あっと。女の子が2人俺を待っていた。いきなりもてるな。えーっとなにになに、受付までどちらに案内してもらうか。なるほどこの選択肢は重要みたいだね。よしさくらに頼もう。なるほど。俺はモギリのお兄さんになるわけだ。椿ちゃんていう子も出てきたぞ。あっ。これこれこの画面。ここであちこち歩き回って女の子と話をするわけだ。厨房には誰もいないねえ。事務室は・・・・っと。あ、いたいた。2人も。由里ちゃんと・・・・かすみさん!あ、彼女こそ俺の理想のタイプだ。知的そうで、おしとやかで..。よしっ。やっぱりかすみさんにしよう。これから毎日事務室に通って彼女の気をひかなきゃ（編集部注5）。

編集部注
4　米田中将のことらしい。もちろんそんなことはない。どうやら相手が男なのでBボタン連打で会話をすっ飛ばしているらしい。
5　もはや救いようがない。

アイリス

アイリス・シャトーブリアン

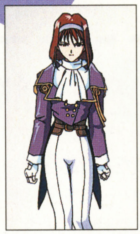


フランス出身の9歳（第4話で10歳に）。まだ子供だが、強い霊力を持っている。黄色い光武にのり、大騒動のあと第4話から戦闘に参加する。

1913年7月5日生まれ
AB型　106cm　18kg

すみれ

神崎すみれ

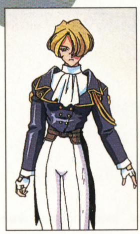


神奈川県出身の16歳。日本有数の財閥の家に生まれただけあってわがまま。カンナやさくらとよく衝突する。紫色の機体をあやつる。

1907年1月8日生まれ
B型　160cm　50kg

マリア

マリア・タチバナ

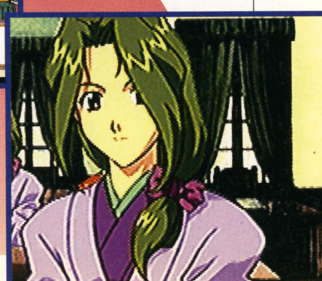


19歳。ロシア人と日本人の間に生まれた。帝国華撃団花組リーダー。黒色の光武を操る。遠方からの攻撃が主。

1903年6月19日生まれ
O型　186cm　65kg



LIPS選択肢によって会話の内容が変わってくる。



確かにきれいな女性だが、彼女はサブキャラなのだ。

大胆なさくら

いきなり後ろからだれかが目隠しをしてきたぞ。この声は横山智佐!　すなわちさくらだ。えっ!　いきなり顔を赤らめているぞ。なんて展開が早いんだ。いや、まてよ。これはワナだ。きっと最初から好意は高いけれど、ハッピーエンドまでは骨が折れるタイプの子に違いない。彼女と親しくするとほかの女の子の傷心度が上がるんだよな（編集部注6）。

やっぱり最初はかすみさんにしよう。

ふたたび支配人室を訪ねると、さくらが待っていた。えっ。部屋まで送ってくれる?　うーん。やっぱりおかしい。ここはあえて断った方がいいのかな。一緒のところを見られて他の華撃団員に噂されるとはずかしいし。いいや、送ってもらおう。

夜になった。何?　さくらが訪ねてきたぞ。これはいくらなんでも・・・・え?　見回り？なーんだ。



「恋人はいるの？」って聞いたんだろうな、このライター。それでいいんだけれど。

編集部注
6　そんなパラメータはない。「サクラ大戦」では信頼度というパラメータが重要なのだ（コラム参照）。

アドベンチャー部分における「信頼度」。

本文では誤解されているが、アドベンチャーパートでの各団員たちとの会話（LIPS）で、隊長であるプレイヤーへの信頼度が上下する。それによって戦闘時の能力が変わってくるのだ。ただし、それは一話限り。第1話で信頼度を上げても、第2話での戦闘には影響がない。LIPSの選択は特にひねったものは少なく、相手の性格を考えて答えればだいたい間違いはない。戦闘時はその回の話を思い出しながら、信頼度の上がったキャラを中心に活用していけばよい。

戦闘に信頼度が反映されるのは一話ごとだが、信頼度自体は蓄積されていき、その後の展開に影響を与えるのだ。すなわち、誰を自分にとってのヒロインにするか、という点にである。

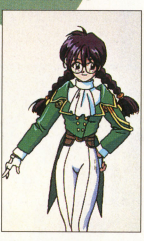
信頼度は戦闘時に耐久力をすべて奪われた場合も下がるので、「かばう」コマンドをフルに活用して、愛する団員を守らなければならない。



「かばう」は何のデメリットもないので、どしどし使うべし。

紅蘭

李 紅蘭



中国は北京の出身。17歳。なぜか大阪弁を話す。メカに強く、光武も彼女が組み立てた。第2話で登場。機体の色は緑。

1906年3月3日生まれ
B型　156cm　42kg

カンナ

桐島カンナ



沖縄出身の19歳。第3話で武者修行から帰ってくる。男っぽい外見と言動の反面、大神を男として意識すると女らしさを見せ始める。機体の色は赤。

1903年9月7日生まれ
B型　197cm　78kg

白熱の戦闘シーン

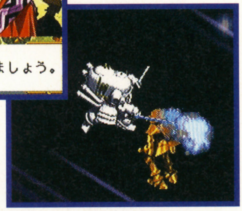
翌朝、早速事務室のかすみさんを訪ねようとした矢先、突然警報が.....。何と意外な展開だ。どうやら、帝都を守るために光武とかいうものに乗って戦わなければならないらしい。これっていわゆるサブゲームってやつか？（編集部注7）それにしては本格的だ。戦略性も要求されるし....結構はまるな。これだけでプレイしたかいがあったぜ（編集部注８）。

いやーエンディングまでたっぷり楽しめそうだな。今日はこの辺にして明日からまたかすみさんにアタックするぜ。

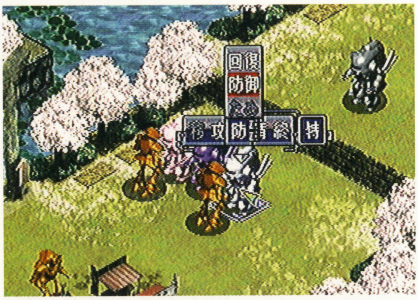
編集部注
7　もちろんこれはサブゲームなどではなく本編の中枢をなすシミュレーションパートのことである。
8　当たり前だ。



強敵黒之巣会。帝都の平和を乱すこの連中を倒すことが目的なのだ。



必殺技炸裂!!



移動・攻撃・防御のコマンドを実行して戦闘を行う。さくら・大神・カンナは接近戦、マリア・すみれ・紅蘭は遠距離攻撃に用いる。アイリスは障害のあるところでの移動、味方のステータス回復などの必殺攻撃を生かす。

これがホントのサブゲーム

各団員につきひとつずつサブゲームが用意されている。アドベンチャー部分での選択肢の選び方によって発生する。エンディングを迎えるといつでも遊べるようになる。まず２話目で紅蘭の誘いにのれば部屋で花札のこいこい、深夜プールにいけばで溺れたすみれを助けるゲームが発生する。４話目はアイリスのデートの誘いにOKすれば服選びゲームが、さくらの掃除を手伝えばお掃除ゲームが発生する。６話目ではカンナとの迷子探し、マリアのお料理ゲームがある。どれも単純なゲームだが、結構くせになる。



紅蘭との「こいこい」。彼女はなかなかの腕前だ。



アイリスの服選び。

ライターのコメント

期待にたがわぬ大作である。シミュレーションとアドベンチャーを見事に融合させて、飽きさせるところがない。キャラもみな魅力的だ。随所に出現するサブゲームが秀逸で、それだけでも十分楽しめる。

（編集部注 9　なんと陳腐なコメントで、相変わらず誤解したままであるが、言っていることはなぜか正しい。）

97年1月　同級生麻雀　ユーメディア（PS）　6800円

乙女たちのぐらふぃてぃ

「サクラ大戦」の前半部から、
キャラたちの魅力を伝える名場面をピックアップした。



自室で療養中のさくらを見舞う。髪を下ろした姿が新鮮だ。

あやめとの仲に嫉妬して大神の背をつねる。誰だ「俺もつねられたい」なんて言っているのは？



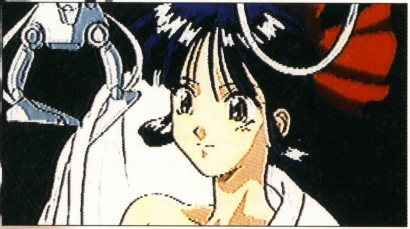
さくら
Sakura Singuji

ドジだけど真摯な少女。
戦う大和撫子だ。



夜舞台でひとり稽古に励むさくら。努力家なのだ。





出撃前の自動着替え（？）シーン。ちょうど肩が露出したところを押さえてみました。全員分の着替えシーンを作ってほしかったとの声多数。

乙女たちのぐらふぃてぃ



男役がはまりすぎ。女の子が何人も失神しそう。



見回り中に出会う。髪に手をやる姿が妙に色っぽい。

革命の闘士だった少女時代。



マリア

Maria Tachibana

クールな表情の裏に隠した
悲しい記憶‥‥。

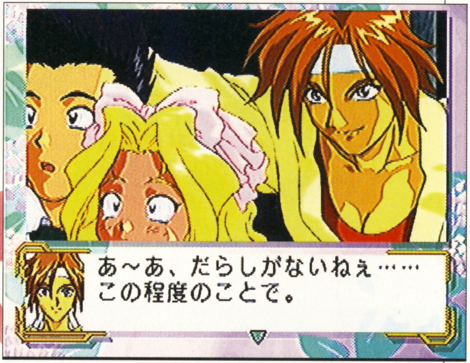


マリアもやっぱり女の子。男役に慣れてはいてもかわいい衣装も着てみたいのだ。





度胸が座ったように見えるカンナも蛇だけは苦手。



カッコよく初登場。大神などよりはるかに力持ち。

カンナ
Kanna Kirishima

華撃団一の力持ち。
「気合いを入れるぜ! チェスト!」



少女時代を回想して。





カンナのシャワーシーン。カンナの豪胆な性格ゆえ、見ても信頼度が下がらない。

乙女たちのぐらふぃてぃ



自分の組み立てた光武をわが子のようにかわいがる紅蘭のりりしい初陣だ。



光武のチューンナップももちろん彼女が手がける.

紅蘭

Kouran Li

メカが得意な天才少女。
「がんばらせてもらうでェ」



蒸気バイクの事故でボロボロになっての登場。



舞台に戦闘に忙しい毎日のつかれのせいか書庫で居眠りする紅蘭。

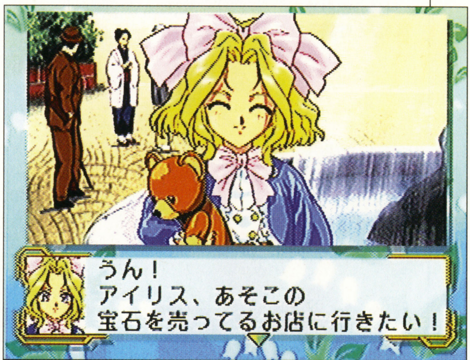


Iris Chataubrian アイリス

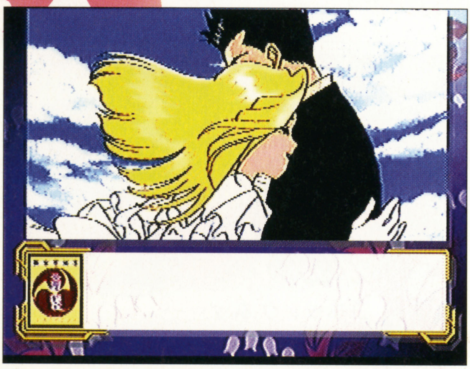
「お兄ちゃんのために
がんばる!」



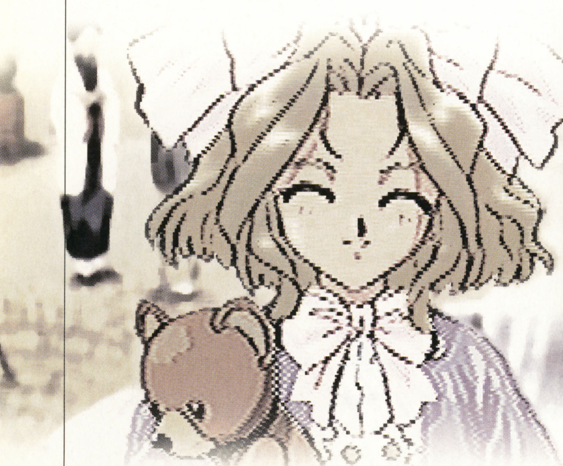
仲良しのクマのジャンポールがいなくなりべそをかくアイリス。見つけてあげると喜ぶぞ。

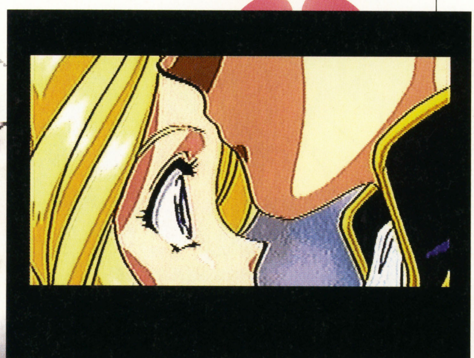


デートでおめかし。出かけるときもジャンポールと一緒。



夢のなかで大人になって大神と抱きあう。はやく大人になりたい願望のあらわれだ。





わだかまりが解け大神のこころからのキスを受ける。このあとの戦闘では大活躍だ。

乙女たちのぐらふぃてぃ

アイリス服選びゲーム







第４話で発生するアイリスとの服選びゲーム。何度やっても絵柄がそろわない、というアナタのために、頭・服・靴が同一にそろった絵をお見せしよう。注目すべきは、へんなスタイルでも同一の種類で決めれば、それなりの点数がもらえるというところだ。またうまくそろうとポーズを決めてくれるのもかわいらしい。











すみれのまぶしい水着姿。このあとサブゲームが遊べる。これはかなり難しい。

すみれ
Sumire Kanzaki

気の強さが魅力
振り回されてみたい。



甘酒でなぜか酔っぱらってしまう。

苦手の蜘蛛にかまれ大騒ぎ。気の強い彼女の意外な一面。

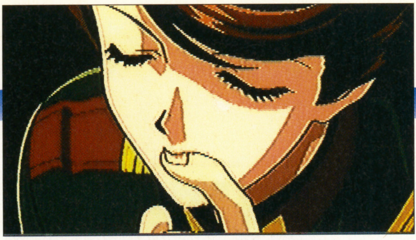






隊長たるものに平気で肩をもませるこの神経。でもそんなところが魅力だったりする。

乙女たちのぐらふぃてぃ



舞台の修理中に怪我した指を……。巷ではあやめファンもさぞかし多いことだろう。

あやめ Ayame Fujioka

へえ。あやめさんってこんな髪形だったんだ。





「帝劇3人娘」の藤井かすみ。落ち着いた雰囲気。1904年生まれ。

かすみ Kasumi Fujii

同じく「帝劇3人娘」の由里ちゃん。活発な娘。1904年生まれ。



椿 Tsubaki Takamura



売店の看板娘、椿ちゃん。1909年生まれ。

由里 Yuri Sakakibara

戦闘パート攻略法

サクラ大戦はアドベンチャーパートと戦闘パートに分かれている。戦略シミュレーションに慣れていない人たちは途中でセーブができないし、攻略するのが大変だったことだろう。このゲームは徐々に敵が強大になっていく。本人がやられてゲームオーバーになるのは論外としても、隊員たちを撤退させるような事態に陥らせては隊長失格だ。ここでは戦闘パートの考え方の基本を整理してみた。基本ができればゲームが７話、８話と進んでもそれに対抗できるはずだ。



戦闘の基本10ポイント

①まずは的確な情報把握

帝国華撃団の戦いの基本は団体攻撃にある。きちんとした戦略を立てて敵に臨まないとダメージばかりが加算されてしまう。まず初めにすべきことは的確な情報把握である。情報コマンドは相談、全図、情報の３通り。いずれも１回分のコマンドとは見なされないので頻繁に用いよう。大事なのが相談だ。あやめさんが作戦をアドバイスしてくれることがある。素直に聞こう。

②隊員の攻撃範囲を把握しろ

自分を含めた７人の隊員はそれぞれ攻撃範囲が異なっている。将棋の駒の動きのようなものと考えてほしい。大きく分けると直接攻撃しかできない隊員と、間接攻撃（離れた位置からの攻撃）ができる隊員とに分けられる。前者は大神のほかにさくらとカンナ、後者はすみれ、マリア、紅蘭、アイリス。またすみれ、紅蘭、アイリスは一度に複数の敵を攻撃できる。画面では黄色が攻撃の届く範囲、赤色が敵を絞ったとき実際にダメージを与えられる範囲を示す。通常攻撃と必殺攻撃の攻撃範囲（後述）は頭にたたき込んでおこう。

③移動と防御が基本

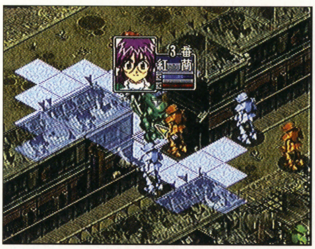
戦いが始まれば敵に近づいていくことになるが、不用意に単騎突入するのはやめよう。敵の集中攻撃を食う恐れがある。このゲームは１回のターンで２つの系統のコマンドを入力できる。移動した後、または攻撃した後の防御をお忘れなく。防御していれば耐久値が一気にゼロになることはほとんどない。



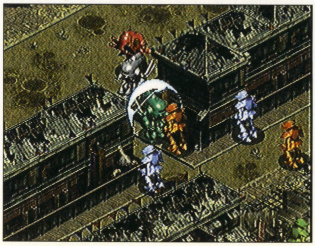
戦闘パートが始まったらまず相談。あやめさんが適切なアドバイスをしてくれる。



情報コマンドで隊員のステータスをチェック。耐久力がゼロになると戦闘から撤退され、信頼度が落ちてしまう。



移動にカーソルを合わせる。青色の部分が移動できる範囲だ。



敵に近づいたら防御は不可欠。バリヤの効果でダメージが半減される。

④敵の攻撃パターンを見抜け

移動と防御を繰り返すうちに敵と衝突することになるが、早いうちに敵の攻撃パターンを見抜こう。敵にも接近していないと攻撃を仕掛けられないものと、離れた位置から複数の味方に攻撃を仕掛けてくるものがいる。厄介なのは飛び道具を使う敵のほうだ。攻撃が届く範囲に複数の隊員を並べると一挙にダメージを受ける。必殺攻撃を使うなどで優先的に壊滅させよう。また飛び道具を発する武器が仕掛けられているケースもある。武器の前に飛び込んでいくのは自殺行為。後方から近づいて壊しておこう。情報コマンドでは敵の情報も見られる。必殺技を持っている敵は要注意だ。

⑤一体ずつかたずけろ

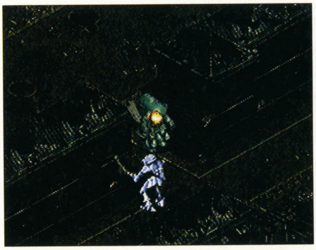
複数の敵に囲まれるケースがあるが、こういったときは一体ずつ片付けるのがポイント。敵は耐久値が落ちてきても攻撃力は変わらない。絶対数を減らしておくに限るのだ。耐久値（青いグラフ）が落ちている敵には、複数の隊員で攻撃を仕掛けて壊滅させておこう。

⑥青いグラフに注目

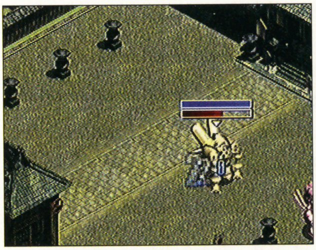
耐久値を示す青いグラフには常に目を配っていなければならない。大神の場合はゼロでゲームオーバーになってしまうし、他の隊員も退却せざるを得なくなる。耐久値の回復の方法は次の3通りだ。①回復コマンドを用いる、②蒸気スタンドの上に立つ、③アイリスの必殺技に頼る。回復コマンドは自分だけでなく隣接する味方に対しても有効なのだが、回数が1つの戦闘に2回までと決められている。むやみに使わないほうがいいだろう。前線で疲弊した隊員はバックして蒸気スタンドへ引き上げさせるのがうまい戦い方だ。

⑦必殺攻撃の有効活用

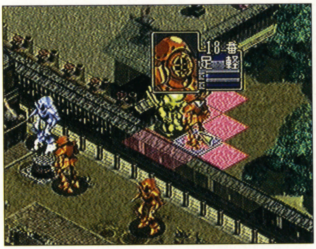
隊員にはそれぞれ必殺攻撃が用意されている。これは赤いグラフで示される気合が最高値に達している場合にのみ使用できる。使用すると気合はゼロとなってしまうので、タイミングを間違えないようにしよう。例えば弱っている足軽相手に必殺攻撃を仕掛けるのはもったいない。通常攻撃で十分だ。それから必殺攻撃の中にはすみれの胡蝶の舞のように一度に複数の敵にダメージを与えられるものもある。うまく決まれば効果抜群だ。



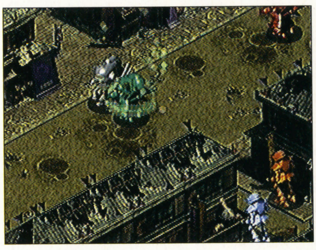
飛び道具を使う敵もいる。一度に複数の味方がダメージを受ける。注意しよう。



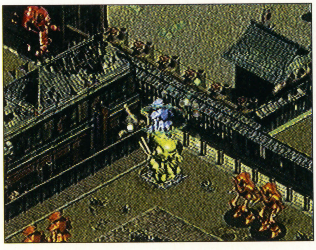
必殺技を持っている敵は気合のたまり具合に注意。



敵の耐久値をチェック。残り少ないと見たら一気に壊滅させよう。



回復は1回の戦闘で1人2回まで。隣接した味方のダメージを回復させることもできる。



蒸気スタンドの上に立つと耐久力が回復される。早めに占拠しよう。

未定「ドラゴンナイト」エルフ（SS）価格未定

⑧かばうコマンドの有効活用

大神だけは特殊コマンドの「かばう」を使える。これは味方のだれかをかばうもので、離れた位置からでも対応できるうえ、自分もダメージがなく、かばった隊員からの信頼度が上がる。さらに1回分のコマンドとは見なされないなどいいことずくめ。さすがに1回の戦闘に8回までと決められているが、フル活用しよう。信頼度が上がれば通常攻撃の破壊力も増す。最前線にさくらやカンナを送り込んでかばうのが効果的だ。

⑨気合をためる

敵が強くなっていくにつれ、必殺攻撃の使い方がポイントになってくるが、そのためには効率よく気合をためなければいけない。気合は防衛コマンドの「ため」または相手の攻撃から受けたダメージによって上昇する。必殺攻撃を仕掛けた後は速やかに前線を退き、敵からの攻撃が届かない場所でせっせと気合をためよう。また大神にかばうを選択させておけば防御の必要がないので、最前線でもためを連発できる。

⑩合体技はボス戦の切り札

大神だけが使える技に隊員との合体技がある。隊員との信頼度が非常に高くなり、なおかつお互いの気合が最高の場合にのみ、2人が合体した攻撃が行える。破壊力は通常の必殺攻撃以上なのでボス戦での切り札としたい。またボス戦は相手の必殺技も強力なので、チャンスと見たら1つのターンで必殺攻撃の集中放火を浴びせ、一挙に壊滅させるようにしよう。

まとめ

以上が戦闘パートの基本的な考え方だ。最前線に接近戦得意のさくらとカンナ。中段に離れた位置から攻撃できるすみれ、紅蘭、マリア。後方には味方の回復に役立つアイリスと隊長の大神といった隊列を組んで攻めるのがいいだろう。なおゲームの後半になると必殺技も変化するので、自分なりに作戦を立ててほしい。

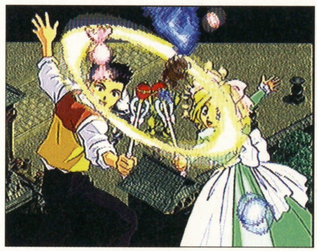


必殺攻撃を使うと気合がゼロに。前線を退いて「ため」を使おう。



大神だけは「かばう」を使える。敵が攻撃の構えに入ったら、大神がテレポートして受け止める。しかもなぜかダメージゼロ。

かばってもらった隊員の信頼度も上がって一石二鳥だ。



大神とアイリスの合体技。見かけと裏腹に破壊力は抜群。

信頼度で能力の修正

戦闘パートでの能力値は隊員の信頼度によって修正される。信頼度が高ければ、戦いをより有利に進められるというわけだ。また信頼度が高い隊員は、通常攻撃時のクリティカルが出やすくなる。カンナの場合は右正拳突きの後に回しゲリが加わるし、すみれは長刀を振り回した追加攻撃、紅蘭、マリアは弾数が増える。



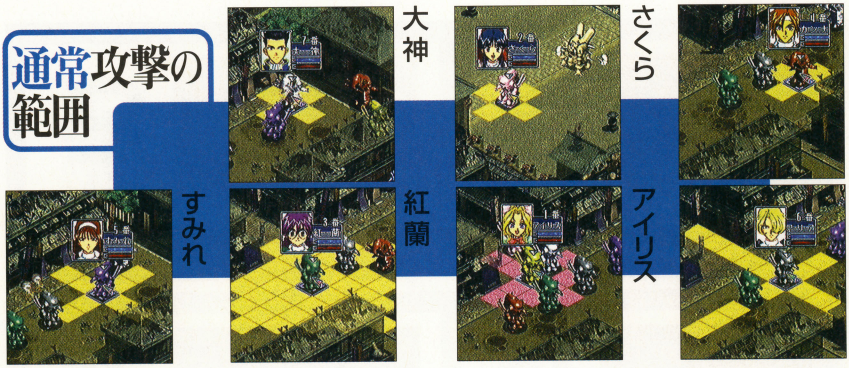
恋愛度の順序はセーブのたびに見られる。いかにもエンディングに関係しそうだ。

キャラ別攻撃一覧表

キャラ名	通常攻撃可能な範囲	攻撃範囲	特殊攻撃名	特殊攻撃可能な範囲	攻撃範囲
大神	前後左右１マス	１マス	狼虎滅却快刀乱麻	前後左右１マス	１マス
さくら	前後左右１マス	１マス	破邪剣征桜花放神	前後左右	直線上の敵すべて
カンナ	前後左右１マス	１マス	一百林牌	前後左右１マス	１マス
すみれ	前後左右２マス以内	２マス	神崎風塵流胡蝶の舞	周囲３マス以内	攻撃範囲と同じ
マリア	前後左右５マス以内	１マス	スネグーラチカ	前後左右５マス以内	目標の周囲１マス
紅蘭	周囲４マス以内	目標の周囲１マス	チビロボ	周囲２マス以内	目標の周囲１マス
アイリス	周囲２マス以内	攻撃範囲と同じ	イリスマリオネット	周囲３マス以内	範囲内の味方を回復

※スネグーラチカとはロシア語で“雪娘”のこと。※イリスマリオネットとはフランス語で“アイリスのお人形”のこと。
※快刀乱麻とは、もつれた麻を切れ味の良い刀で断ち切る意。

通常攻撃の範囲



必殺攻撃一覧



ライターのコメント

サクラ大戦の戦闘パートは難易度こそ低いものの、非常に本格的な作りとなっている。これがユーザーによっては微妙な評価を生んだ。女の子とのイベントを楽しむファンには煩わしく映るだろうし、思考を楽しむファンには敵が弱すぎて歯応えがないとなってしまう。中には戦闘の途中で隊員がセリフをしゃべったり、攻撃ごとのグラフィックも煩わしいという声もあるが、そこまでせっかちにゲームを遊ぶこともあるまい。

筆者自身はこの戦闘シーン、大いに気に入っている。敵キャラに無意味な動きの感じられない点が思考ゲームとしての完成度の高さを物語っている。高性能のスポーツカーが一般道を制限速度で走っているようなニュアンスか。ゲーム全体のボリュームを考えれば、この程度の難易度でちょうどいいのだろう。

最後にまだこのゲームをクリアしていない人へ。最後の敵には全力でぶつかること。クリアするといろいろなオマケが楽しめる。それでは筆者も２つ目のエンディングを目指すとしよう。

（本誌編集長　小川明久）

第4話の戦闘シーン最短攻略法

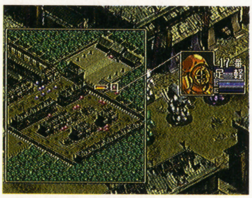
前ページまでの攻略法を使えば戦闘シーンでつまずくことはないと思うが、隊員全員の信頼度を高めながら、最短でクリアできるようにしたいものだ。すべてのエンディングを見るためには、何回も戦闘を繰り返すことになるので時間の節約になる。ここでは前半戦の戦闘シーンで最も難解な第4話を取り上げよう。なおBボタンを押すと音声がスキップ、ムービー部分はスタートボタンでスキップできる。



1 4話はアイリスが主役。他の仲間にうそをつかれて人間不信に陥ってしまう。



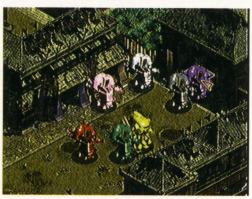
2 アイリス救出が先決。さくらと二人がかりでサンドイッチ状態にする。



3 アイリスが加わって華撃団は勢ぞろい。門を開けるためにはまず17番の足軽を倒すこと。



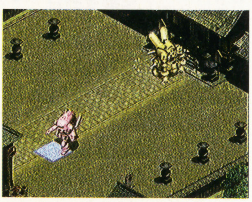
4 敵に向かうのはアイリス一人。大神はさくらをかばう。



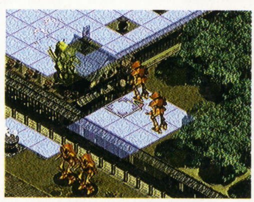
5 アイリス以外は門の前で防御しながら待機。他の敵は相手にしなくてもよい。



6 ボスキャラ羅刹の質問には前もってかばっておいたさくらと答えよう。答えないと自らが捕らえられてしまう。



7 捕まったさくらは下手に戦わず必死に逃げる。必殺技を食わないようにしよう。



8 アイリスはテレポートで塀を乗り越えることも出来る。足軽2体の中へ飛び込む。続いて大神はアイリスをかばうこと。

未定（SS）「My Dream ～オンエアが待てなくて」 日本クリエイト 価格未定

9



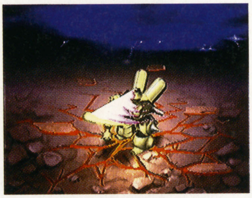
アイリスは通常攻撃で足軽を撃破。装置の前に移動すれば門が破壊される。

10



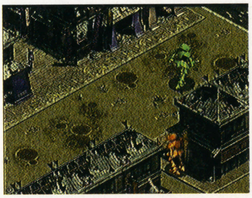
門が壊れたらすかさず全員で侵入。必殺攻撃を次々に仕掛けよう。カンナは最前線で戦わせるが、かばってあげよう。

11



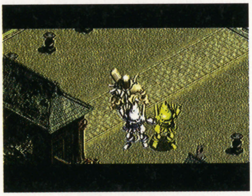
羅刹の必殺技は轟・爆裂岩破。まともに食らってはダメージが大きすぎる。

12



敵の足軽たちも門をめがけて追いかけてくる。早く羅刹を倒さなければ。

13



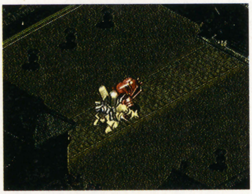
大神は信頼度の高いアイリスと合体攻撃だ。攻撃範囲も破壊力も抜群。

14



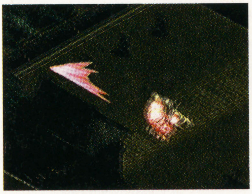
必殺攻撃を出した後は前線を離れて気合をためる。

15



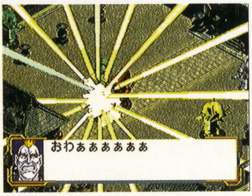
大神にかばわれているカンナは通常攻撃で羅刹と戦う。防御もする必要はない。

16



気合が最高値に達したさくらはすかさず必殺攻撃を繰り出す。離れた位置から技を出せるので扱いやすい。

17



トドメはカンナの通常攻撃。羅刹は耐久値の回復が出来ないのでひたすら攻撃すれば必ず勝てる。

18



7人そろった勝利のポーズで第4話はおしまい。

未定「銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～」ハドソン
（SS） 価格未定

魔法少女ファンシーCoCo

DATA	プレイステーション
メーカー	POW
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	魔法少女育成シミュレーション
メディア	CD-ROM



何でもアリアリの魔法少女育成シミュレーションゲームだ

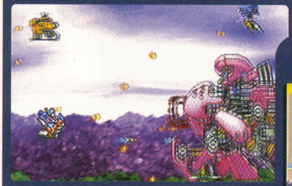
君は魔法界のプリンセスの家庭教師だ

魔法の力で空中に浮かぶ大陸が、いくつか集まった「魔法界」。その中でも最大の規模を誇る王国ナタデランドのプリンセスがCoCoだ。両親の愛情を一身に受けて育てられたCoCoにプリンセス教育をほどこす家庭教師を務めるというのがプレイヤーの役どころ。基本的にはCoCoの各種パラメータを上げていく育成シミュレーションであるが、育成の成果によってはシューティングや対戦格闘といったサブゲームまで楽しめたり、全部で50種類の変身魔法を覚えて、いろんなコスプレ姿（笑）まで見せてくれたりするという、非常に盛りだくさんなゲームなのだ。

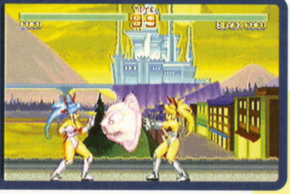
魔法少女を素敵なプリンセスに育成だ。



シューティングあり



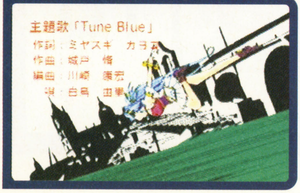
格闘あり



変身魔法あり



主題歌はCoCo役の白鳥由里さん。



オープニングは必見だ

ちなみにオープニングアニメーションは金田伊功氏が担当しているぞ。わずか数十秒間のシーンに使ったセル画はなんと約3000枚。その筋の人（筆者も含めて）にはたまらないのではないかな。

CoCoを素敵なプリンセスに育てよ

家庭教師の役目は大きいぞ

ゲームはCoCoが8歳の誕生日を迎えた日から始まる。プレイヤーは、CoCoを誰からも愛される素敵なプリンセスに育てなければならないのだが、さすがにほとんどのパラメータを高くしなければ一人前のプリンセスにはなれないので、家庭教師としての責任は重大だ。



国王から直々にCoCoの家庭教師役を仰せつかる。

育成の流れ

家庭教師に任命される
↓
月初めに修行の内容を一週間単位で決める
↓
CoCoに修行させる
↓
月末におこづかいをもらう
↓
11月には魔法祭に参加
↓
4月には人間界へ留学
↓
5年間の育成を終えればエンディング

5年間で結果を出すべし

CoCoのプリンセス教育の期間は5年間。すなわち13歳の誕生日を迎えるまでが勝負だ。魔法界にはナタデランド以外にも多くの国が存在しており、CoCoと同年代の王女も少なくない。魔法祭などでCoCoとたびたび対決することになると同時に、彼女たちも年々そのパラメータを上げてくるので、一度魔法祭で優勝したからといって油断してはならない。特に、モスコランドのミュールはかなりの強敵なので、5年間気を抜かずにCoCoを育ててあげよう。すべてはCoCoのため、ひいてはナタデランドの繁栄のために。



ちょっぴりやんちゃなCoCo。でもかわいいから許す。



ゲームスタート時のCoCoのパラメータ。
育てがいがあります。

CoCo



CoCo

魔法暦1792年3月3日生まれ

ちょっぴりやんちゃでちょっぴりわがまま、だけど、とっても天真爛漫でとっても優しい心の持ち主。プレイヤーが家庭教師として修行させ、育てていかねばならない女の子だ。育て方によっては生意気になったり暴れん坊になったりすることもあるが、修行をさぼることはないのでそんなに手はかからない。ただし無理な修行をさせると病気になって寝込んでしまうこともあるので注意しよう。だって女の子なんだもん。



ミュール

ミュール

魔法暦1792年2月28日生まれ

魔法界ではナタデランドと並ぶ国モスコランドの王女にしてCoCoの最大のライバル。CoCoのことを目の仇にして、会うたびにかなりタカビーな「口撃」を仕掛けてくる。

口も達者だが、パラメータの上昇度もかなり優れているので、うまくCoCoを育成しないと勝つのは難しいかも。



ミルク

魔法暦1792年4月1日生まれ

ナタデランドの重鎮・カルア大臣の娘であって、CoCoの幼なじみ兼ライバル。魔法関連のパラメータの上昇度が高い。

魔法祭の場において、CoCoに対して舌戦を挑んできたはずのミュールといつの間にか言い合いになってしまうあたりこの子も口は達者のようだ。

ミルク

ゲームの進行はこの画面から

国王との会見が終了すると、早速CoCoの勉強部屋に移動して、家庭教師としての仕事を始めることになる。

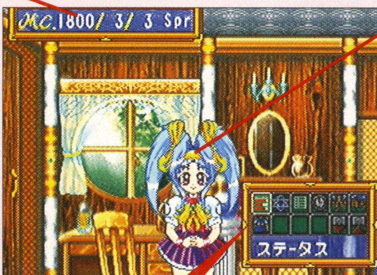
この画面が表示されているときに1カ月分の修行内容を決定したり、城内を回っていろいろと人のアドバイスを聞いたり、城を出て城下町で買い物ができたりと、様々なコマンドが実行できる。

また、ある条件が揃えばサブゲームが遊べるコマンドが出現するぞ。



【日付】

現在の年月日および季節を表示する。魔法暦1800年3月3日から、1805年3月3日までがゲームの期間となる。



【CoCo】

年齢を加えるごとに成長していくCoCoの状態や、現在の服装が見られるようになっている。

【コマンドアイコン】

ステータス

CoCoの各パラメータを参照できる。家庭教師たる者、常にCoCoの状態をチェックしておこう。特に健康状態には気を付けること。常に120以上はキープしておくこと。

魔法を見る

魔法関係の修行で覚えた、変身・神星・精霊の各魔法のリストを見ることができる。

予定を立てる

CoCoの1カ月分の修行内容を、1週間単位で決めていく。最初のうちは健康の最高値が低いので、1週間程度の休日を入れてあげよう。

予定を決行

「予定を立てる」で決定したスケジュールを消化する。

城をまわる

城内の様々な人が、CoCoに対してアドバイスをしてくれる。

城を出る

城を飛び出して、城下町で買い物ができる。

アイテムつかう

商店街で購入するなどして入手したアイテムはこのコマンドを実行してはじめて効果が現れる。

11種類の修行でCoCoを育てよう

さすがに一国の王女様ともなると、数々の修行をこなさねば一人前とはみなされない。全部で11種類もの修行があり、魔法界というだけあって魔法関連の修行だけで4種類もあるのだ。修行によっては下がるパラメータもあるので、スケジュールの立て方には気を付けよう。

魔法基礎修行
魔法力・・+2~4
知恵・・・+1~2
魅力・・・−1~2

変身魔法修行
変身魔法・+2~4
魅力・・・+0~2

神星魔法修行
神星魔法・+2~4
勇気・・・+0~2

精霊魔法修行
精霊魔法・+2~4
愛情・・・+0~2

体力作り
体力・・・+3~5
器用さ・・+0~2
気品・・・−1~2

たしなみ修行
礼儀作法・+2~4
気品・・・+1~2
武術・・・−1~3

学問にはげむ
知恵・・・+1~2
知識・・・+2~4
体力・・・−1~3

精神修行
精神力・・+2~4
感性・・・+0~2

武術修行
武術・・・+2~4
体力・・・+1~2
気品・・・−1~3

料理修行
器用さ・・+2~4
愛情・・・+1~2
魔法力・・−1~3

音楽修行
感性・・・+2~4
魅力・・・+1~2
礼儀作法・−1~3

ときには息抜きも必要

修行を繰り返していると、どうしても健康状態が悪化してしまう。健康の値が120未満になると修行の成果が上がらなくなってしまい、10を切ってしまうと病気になって1カ月間寝込んでしまう。CoCoをそういった状況にさせないためには、休みを与えるのが一番。休日の過ごし方は4種類あるので、状況に応じて使い分けよう。

しゅみ


ゲームスタート時の趣味はお菓子作り。

費用・・・・0M
健康回復量・50
効果・・・・趣味によって異なる

趣味はCoCoの行動や使用したアイテムによって変化し、パラメータの変動のしかたも異なってくる。

べっそう


バスケットを持ってどこへ行くのCoCo。

費用・・・・10M
健康回復量・ 60
効果・・・・体力Down精神力Down

体力と精神力がDownしてしまうので、使わないほうがよい。

山へ行く


日差しが強くなってきたので麦藁帽子をかぶろう。

費用・・・・60M
健康回復量・ 70
効果・・・・体力Up勇気Up

体力と勇気が上がるので、お金に余裕があればおすすめ。

川へ行く


川に入ってはしゃぐCoCo。でも危ないから気をつけて。

費用・・・・60M
健康回復量・ 70
効果・・・・精神力Up魅力Up

費用は「山へ行く」と同じ。精神力や魅力が低いときはこちらを選ぼう。

未定「ドキドキプリティリーグ」エクシングエンタテイメント
（PS） 5800円（予価）

11月は年に一度の魔法祭

毎年11月には、魔法祭が開催される。用意される種目は武術大会、魔術大会、料理コンテスト、カラオケ大会、美人コンテスト、スポーツ大会の6つだ。魔法祭には、魔法界の各地からCoCoと同年代の各国の王女といったライバルたちが参加してくる。ランダムで登場する対戦相手3人を勝ち抜けば優勝賞金50Mがもらえるぞ。全種目で優勝すると合計300Mになるので少しでも勝算のありそうな競技にはどんどん参加しよう。なお、全ての競技はカードバトルで行われる。



カードバトルのやり方



❶ 相手の手持ちのカード

ここから相手のカードが2枚場に出される。

❷ 相手のヒットポイント

0にするとCoCoの勝ちとなり、次の勝負に進む。

❸ 場

お互いの出したカードが置かれる所。両者の出したカードを比較して、（2枚のカードの合計値の高い方の数－低い方の数）×2の値がダメージとなり、数字の低い方のヒットポイントからマイナスされる。

❹ CoCoのヒットポイント

0にされると相手の勝ちとなり、CoCoはその大会では敗退者となる。

❺ CoCoの手持ちのカード

5枚の中から任意の2枚を選んで場に出す。すぐに2枚のカードが補充される。

各種目の参照パラメータ

カードバトルでは、種目に応じてパラメータを参照し、カードの強さやヒットポイントが定められる。CoCoのパラメータを把握しておいて、優勝しやすい種目からエントリーしていこう。

種目	使用カード	参照パラメータ	ヒットポイント
武術大会	武術カード	武術	体力
魔術大会	神星魔法カード	神星魔法	魔法力
	精霊魔法カード	精霊魔法	
料理コンテスト	料理カード	器用さ	愛情
カラオケ大会	音楽カード	感性	魅力
美人コンテスト	容姿カード	魅力	気品
スポーツ大会	スポーツカード	体力	体力



ビキニは人間界でしか購入できないぞ。

4月になったら人間界へ留学だ

人間界の文化を学ぶ

ナタデランドでは、王女が9歳になると、見識を深めるために毎年4月の1カ月間、人間界へ留学させるしきたりになっている。人間界には、魔法界では手に入らない様々なグッズがあふれていて、少々高価だがCoCoのパラメータを多めに上げてくれる物が多い。無駄遣いせずにできるだけ多くお金を持っていこう。ただしパチンコ店といった、CoCoにとってあまりよくない場所もあるので誘惑に負けないようにしよう。

なお、人間界で10回移動した時点で1カ月たったとみなされ、魔法界へ戻ることになっているぞ。

アイテム名	価格	効果	使用条件	売ってる店
コマンドスーツ	150	武術+10 勇気+10 愛情-20	8歳時の体形	ブティック
セーラー服	280	魅力+10 知識+10 礼儀作法-20	8歳時の体形	ブティック
セパレーツ	320	魅力+20 精神力+10 感性-10	8歳時の体形	ブティック
ネコ・コスプレ服	360	魅力+30 知恵-10 気品-10	8歳時の体形	ブティック
コマンドスーツ	300	武術+20 勇気+20 愛情-40	10歳時の体形	ブティック
セーラー服	560	魅力+20 知識+20 礼儀作法-40	10歳時の体形	ブティック
ビキニ	640	魅力+40 精神力+20 感性-30	10歳時の体形	ブティック
ネコ・コスプレ服	720	魅力+60 知恵-20 気品-20	10歳時の体形	ブティック
コマンドスーツ	600	武術+40 勇気+40 愛情-80	12歳時の体形	ブティック
セーラー服	1100	知識+40 魅力+40 礼儀作法-40	12歳時の体形	ブティック
ハイレグ	1300	魅力+120 精神力+40 感性-80	12歳時の体形	ブティック
ネコ・コスプレ服	1500	魅力+120 知恵-40 気品-40	12歳時の体形	ブティック
バニースーツ	250	魅力+150 魔法力-50 気品-50	12歳時の体形	ブティック
セクシースーツ	3000	魅力+200 気品-100 愛情-50	12歳時の体形	ブティック
ホワイトクリスタル	300	気品+15 魅力+5		アクセサリー店
シルバークリスタル	400	気品+20 魅力+10		アクセサリー店
ゴールドクリスタル	500	気品+25 魅力+15		アクセサリー店
シルバーリング	300	魅力+15 気品+5		アクセサリー店
ゴールドリング	400	魅力+20 気品+10		アクセサリー店
プラチナリング	500	魅力+25 気品+15		アクセサリー店
シルバーネックレス	300	気品+10 感性+5		アクセサリー店
ゴールドネックレス	400	気品+15 感性+10		アクセサリー店
プラチナネックレス	500	気品+20 感性+15		アクセサリー店
シルバーブレスレット	300	魅力+10 愛情+5		アクセサリー店
ゴールドブレスレット	400	魅力+15 愛情+10		アクセサリー店
プラチナブレスレット	500	魅力+20 愛情+15		アクセサリー店
アニメグッズ	250	感性+10 魅力+5		アニメショップ

アイテム名	価格	効果	使用条件	売ってる店
アニメムック	300	感性+15 魅力+5		アニメショップ
アニメキャラフィギュア	350	感性+20 器用さ+10		アニメショップ
アニメビデオ	400	感性+25 愛情+10		アニメショップ
キャラクターゲーム	450	感性+30 器用さ+15		アニメショップ
マンガ作りセット	500	感性+35 器用さ+20		アニメショップ
パチンコ	200	器用さ+15 武術+10		ホビーショップ
エアーガン	400	器用さ+20 武術+20		ホビーショップ
クロスボウ	600	器用さ+25 武術+30		ホビーショップ
エアークラフト	300	器用さ+20 感性+10		ホビーショップ
ロボットプラモデル	350	器用さ+25 感性+15		ホビーショップ
アイドルフィギュア	400	器用さ+30 感性+20		ホビーショップ
アイドルCD	350	感性+10 愛情+20		ミュージックショップ
アニメCD	350	感性+10 勇気+20		ミュージックショップ
ロックCD	350	感性+10 魅力+20		ミュージックショップ
ジャズCD	350	感性+10 精神力+20		ミュージックショップ
クラシックCD	350	感性+10 気品+20		ミュージックショップ
ポップスCD	350	感性+10 知恵+20		ミュージックショップ
ダンベル	200	体力+10 気品-2		スポーツ用品店
じょうば用品	300	体力+5 気品+5		スポーツ用品店
バレエシューズ	200	体力+5 気品+5		スポーツ用品店
バスケットボール	200	体力+10 気品-2		スポーツ用品店
やきゅう用品	250	体力+15		スポーツ用品店
ジョギングシューズ ハンバーグセット	200 80	気品-2 体力+10 健康+10		スポーツ用品店 レストラン
イタリアンピザ	50	体力+8 体重+1 健康+10		レストラン
スパゲッティ	60	体力+5 体重+1 健康+10		レストラン
ステーキランチ	150	体力+6 体重+1 健康+30		レストラン
やきにく	100	体力+15 体重+2 健康+20		レストラン
しゃぶしゃぶ	120	体力+10 体重+2 健康+20		レストラン
すし	90	体力+12 体重+1 健康+20		レストラン
かいせき料理	200	体力+9 体重+1 健康全回復		レストラン
		体力+20 体重+1		

3種類のサブゲームを楽しもう

その1 宝さがしでアイテムをゲット〜カードバトル

最高で4つのアイテムが手に入る

このファンシーCoCoでは、ある条件が揃うとサブゲームを遊ぶことができるが、この宝さがしもその一種。ミュールを始めとしたライバルたちとカードバトルで戦い、勝つとランダムでアイテムがもらえるのだ。

プレイの仕方は魔法祭のときと全く同じ。4人のライバルが現れ、4人とも勝ち抜くと4つのアイテムを入手できるってわけだ。もちろん途中で負けてしまっても、買った分のアイテムはもらえる。



コマンドアイコン部に「宝さがし」が表示されたら実行できる。

お宝マップを手に入れろ

宝探しは、メイン画面のコマンドアイコン部分に、宝さがしアイコンが表示されてはじめてトライすることができる。

その場所にアイコンを出すには、「お宝マップ」と呼ばれるアイテムが必要だ。城を出て、「行商人のお店」へ行ってみよう。品物のリストにお宝マップがあれば即購入だ。このアイテムはランダムで登場するので、見かけたら絶対に購入しておくこと。

メイン画面へ戻って、「アイテムつかう」コマンドでお宝マップを選択すれば、ちょうど「アイテムつかう」の隣に宝さがしアイコンが登場するので、カーソルを合わせて宝さがしにトライだ。

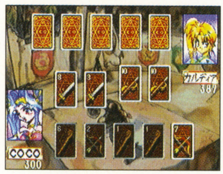


行商人のお店でお宝マップを買おう。

武術と魔術で勝負

このサブゲーム時のカードバトルでは、出現するライバルに応じて、武術または魔術で勝敗を決するようになっている。したがって宝さがしでアイテムをゲットするためには、体力・武術・魔法力・神星魔法・精霊魔法の各パラメータを高くしておくことが必須だ。

お宝マップは、「アイテムつかう」で選択しない限りストックされるので、上記のパラメータを十分に上昇させてから宝さがしにチャレンジしよう。



カードバトルで勝負だ。

4回勝ち抜くとイベント終了

立ちはだかる4人のライバルたちを見事撃退できれば宝さがしは終了し、メイン画面へ戻る。早速「アイテムつかう」コマンドでどんなアイテムが手に入ったか確認しよう。中にはあまり使えないアイテムもあるかもしれないが、そんなときには捨ててしまうのももったいないので、商店街へ行って売り払ってしまおう。値段の半額で買い取ってくれるぞ。



アイテムはランダムで入手できる。

その2 にせ者のCoCoを倒せ！～対戦格闘ゲーム

城下町を荒らすCoCoのにせ者を退治だ

サブゲームの2つめが、にせCoCoをやっつける「悪人たいじ」だ。

久々にライムと一緒に城下町へおでかけしたCoCoの姿を見た街の人が恐れをなして逃げてしまったのだ。一体なにが起こったというのだ？

実は、城下を荒らしまわる悪人というのがCoCoにそっくりだというのだ。そこでCoCoは、自分にそっくりな悪人を退治するために、単身城下町へと向かうのであった。



なぜか逃げ惑う街の人。一体何が起こってるんだ。

ファイターの変身魔法を覚えろ

このサブゲームを遊ぶための条件は、ファイターの変身魔法を覚えることである。そのためには、CoCoのパラメータを以下のようにするのだ。

体力	100	礼儀	80
知識	80	武術	120
精神	100	器用	90
変身魔法	140	勇気	100

ファイターの変身魔法を覚えたら、城を出て商店街へ行ってみよう。ランダムで冒頭のイベントが発生し、コマンドアイコン部に「悪人たいじ」のアイコンが出現するぞ。カーソルを合わせてにせCoCo退治に突入だ。

ブラックCoCo登場

格闘ゲームの画面に移ると、金髪のブラックCoCoが登場する。ひとしきり口上を述べたら対戦開始だ。

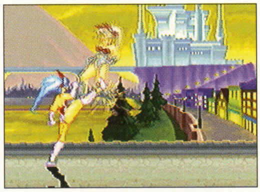
勝負は全3本で、2本先取した方の勝ちとなり、CoCoが勝てば謝礼として200Mが手に入る。なかなかよくできた格闘ゲームで、サブゲームにしておくのはもったいないくらいだ。



対峙するCoCoとブラックCoCo。

飛び込んできたら立ち強キック

COMの動かすブラックCoCoは、CoCoとの間合いが一定になるとジャンプすることが多い。バックジャンプで逃げたら飛び道具で追い撃ち、飛び込んできたら立ち強キックで撃墜しよう。


立ち強キックは対空兵器として最適。

連続で技を繰り出そう

格闘ゲームではいかにして連続で技を決められるかが勝敗の分かれ目だ。

特にやりやすいのが立ち弱キックから立ち強キックのコンビネーションだ。立ち強キックは至近距離からだと2発はいるので、ロー、ミドル、ハイの3段攻撃になるのだ。



連続で技が入ればHIT数が表示される。

禁断のハメ技

どうも格闘は苦手というあなたにこっそり教えよう。ブラックCoCoは起き上がる瞬間はノーガードなので、何とかしてしゃがみ強キックで転ばせ、間合いを2歩ほど詰め、ブラックCoCoが起き上がる前からしゃがみ弱キックを出し続けるのだ。3発程度入ったらしゃがみ強キックで転ばせよう。あとは繰り返しで勝てるぞ。

鬼畜と呼ばれようが賞金の200Mは絶対ほしい。



その3 魔物をやっつけよう〜シューティングゲーム

難易度はちょっと高め

3つめのサブゲームはシューティングゲーム 。

ある日商店街へ行ってみると、街の人から魔物が悪さをしていると助けを求められる。CoCoは自らフライングユニットを操縦し、メカニックな魔物たちを撃ち落としに出かけるのだ。十字キー＆ショット・ミサイルを駆使して、飛び交う弾丸を避けつつ魔物たちをやっつけろ。敵の動きや攻撃を早く見切れるかどうかが重要だが、かなりの反射神経を要するぞ。



王女様なんだから街の人の願いを聞いてあげよう。

パイロットの変身魔法を覚えろ

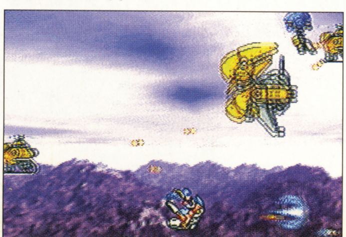
たいじ「魔物」を楽しむには、パイロットの変身魔法を覚えていることが必要条件。覚えるためのパラメータは以下の通りだ。

体力	250	変身魔法	250
知恵	100	器用	200
知識	250	勇気	150
精神	180		

変身魔法を覚えたら、商店街へ行ってみよう。ランダムでイベントが発生し、メイン画面へ戻ると「魔物たいじ」のアイコンが出現しているので、カーソルを合わせて戦いへと旅立とう。

撃って撃って撃ちまくれ

ゲーム自体はオーソドックスな横スクロールで、操作としては方向キーで移動、□ボタンで通常のショット、×ボタンでミサイルが発射できる。とにかくボタン連打が基本だ。連打のしすぎで指がつってしまう場合は、連射機能付きコントローラーがあれば便利だ。CoCoの当たり判定は意外と小さく、また当たったとしても50発くらいまでなら耐えてしまうので、時には強引なゲーム運びも必要になるぞ。

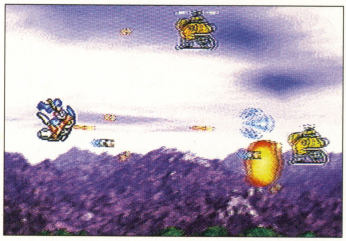


敵の動きに惑わされないように。

安全地帯を探せ

当たり判定が小さく、多少食らっても平気だとはいっても、ものには限界ってものがある。敵の撃ってくる弾は結構多いので、なかなか大ボスにたどり着けない人も多いかと思う。そこであまり弾が飛んでこない場所を解説しよう。

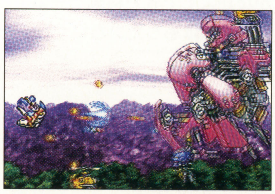
スタート地点から少し右上にいったところがそうだ。一度場所を合わせてしまえば、あとは方向キーで微調整するだけで、まずクリアできるはずだ。



この位置だと多少当たるがほとんど問題ない。

それでも駄目なら

結構盲点になりやすい位置だと思うが、スタートしてからまったく方向キーに触らず、単に2つのショットボタンを連打し続けるというのが、かなり有効だ。この場合、連打速度が遅いとやられてしまう場合もあるので、連射機能付きコントローラーの使用がお薦めだ。



ズボラな人はこの位置でひたすら連射。

エンディングに関するヒント

6種類あるのだ

色々な出来事を経験して、1805年3月3日を迎えると、その時点でのCoCoのパラメータに応じて、6種類の中から選ばれたエンディングが見られる。このなかには、登場キャラのアニメーションが見られる「真のエンディング」もあるぞ。これは一見の価値ありだ。

また、最悪のエンディングというのも当然あるが、実はこのエンディングを見るのが一番難しかったりするのだ。これを見るためには、各パラメータをかなり高くして、さらに悪い心も高くしてやる必要がある。このエンディングは本当にめちゃくちゃなストーリーとなってしまうので、まっとうなプレイヤーは見ない方がいいのかもしれない。

下にそれぞれのエンディングを見るために必要なパラメータの目安を載せておくので参考にしてくれ。

パラメータ	ENDING1	ENDING2	ENDING3	ENDING4	ENDING5	ENDING6
体力	◎	◎	○	○	●	-
知恵	◎	◎	○	○	●	-
知識	◎	◎	○	○	●	-
精神力	◎	◎	○	○	●	-
魔法力	◎	◎	○	○	●	-
変身魔法	◎	◎	○	○	●	-
神星魔法	◎	◎	○	○	●	-
精霊魔法	◎	◎	○	○	●	-
気品	◎	◎	○	○	●	-
礼儀作法	◎	◎	○	○	●	-
武術	◎	◎	○	○	●	-
器用さ	◎	◎	○	○	●	-
感性	◎	◎	○	○	●	-
愛情	●	●	△	△	▲	-
勇気	●	●	△	△	▲	-
魅力	●	●	△	△	▲	-
悪い心	×	▲	×	▲	△	△
良い心	-	-	-	-	●	×

◎…非常に高い値を必要とする
○…高い値を必要とする
●…多少高い値を必要とする
△…平均的な値を必要とする
▲…平均より低い値を必要とする
×…低い値を必要とする
–…重要視しない

CoCoの趣味はこうして決まる

趣味でパラメータを補完せよ

修行を休ませるときに、趣味に時間を割きつつ健康を回復できるが、趣味の内容によってもパラメータの変動があるのだ。これが意外と重要なポイントになるので下に表にしてまとめてみた。

趣味の内容	変動条件	効果	
ボランティア	人間界のボランティア会場に行く	良い心+1～8	愛情+0～3
		勇気+0～3	
芸術活動	絵画、絵の具	良い心+1～4	器用さ+0～3
		感性+0～7	
社交ダンス	パーティドレス	良い心+0～3	気品+0～7
		礼儀+0～3	
森林浴	ナッツのオルゴール	良い心+0～3	精神力+0～3
		精霊魔法+0～3	
読書	魔術関連の本、心の本、学術の本	良い心+0～3	
	ナタデブック	知恵+0～3	
		知識+0～3	
天体観測	マンダラのおきもの	神星魔法+0～3	知識+0～3
音楽鑑賞	メタラーな服、音楽の本、CD	精神力+0～3	
		感性+0～3	
エアロビクス	太る、バレエウェア、レオタード	魅力+0～3	
お菓子作り	ウェディングドレス、料理の本	愛情+0～3	
	ミルクのエプロン		
ジョギング	ダンベル、ジョギングシューズ	体力+0～3	
	やきゅう用品、バスケットボール		
TVゲーム	人間界のゲームセンターに行く	勇気+0～3	
	ゲームソフト	体力-0～3	
映画鑑賞	ビデオソフト	知識+0～3	精神-0～3
テニス	テニスのラケット	魅力+0～3	武術-0～3
乗馬	武術大会で優勝、ウエスタンな服	武術+0～3	
	じょう馬用品	感性-0～3	
ショッピング	5000M以上溜める		
	ランダムでアイテムを買う		
フィギュア	CoCoのフィギュア、エアクラフト	器用+0～3	
	ロボットプラモデル	知恵-0～3	
コスプレ	コスプレ服各種、アニメグッズ	魅力+1～4	
	アニメムック	気品+1～-2	
同人誌	サークルブック、アニメビデオ	感性+1～4	
	マンガ作りセット	体力+1～-2	魅力+1～-2
狩猟	コマンドスーツ、クロスボウ	悪い心+1～4	
	エアーガン、パチンコ	武術+0～3	
		愛情-0～7	
ギャンブル	人間界のパチンコ店に行く	悪い心+1～8	
	(手持ちが無ければ減らない)	お金-50M	

魔法界で入手できるアイテム一覧

アイテムは効果的に使おう

使い方によってはゲームの進行がかなり楽になるアイテム。CoCoは毎月のお小遣いが決まっているので、無駄遣いはさけよう。

アイテム名	価格	効果	使用条件	売ってる店
かわいい服	100	魅力+10 精神力-5	8歳時の体形	服のお店
ウエスタンな服	120	体力+5 勇気+5／気品-5	8歳時の体形	服のお店
メタラーな服	180	感性+20 気品-10	8歳時の体形	服のお店
魔法のローブ	200	魔法力+20 武術-10	8歳時の体形	服のお店
バレエウェア	220	体力+10 気品+5／魔法力-5	8歳時の体形	服のお店
セーラーコスプレ服	250	魅力+20 知恵-10	8歳時の体形	服のお店
アイドルな服	300	魅力+20 知恵-10	8歳時の体形	服のお店
パーティドレス	400	気品+20 礼儀作法+10／武術-10	8歳時の体形	服のお店
ウェディングドレス	500	愛情+20 器用さ+10／勇気-10	8歳時の体形	服のお店
ウエスタンな服	240	体力+10 勇気+10／気品-10	10歳時の体形	服のお店
メタラーな服	360	感性+40 気品-20	10歳時の体形	服のお店
魔法のローブ	400	魔法力+40 武術-20	10歳時の体形	服のお店
レオタード	440	体力+20 魅力+10／魔法力-20	10歳時の体形	服のお店
アニメ・コスプレ服	500	魅力+40 知恵-20	10歳時の体形	服のお店
アイドルな服	600	魅力+40 知恵-10	10歳時の体形	服のお店
カジュアルスーツ	700	知恵+40 精神力+10／魔法力-30	10歳時の体形	服のお店
パーティドレス	800	気品+40 礼儀作法+20／武術-30	10歳時の体形	服のお店
ウェディングドレス	1000	愛情+40 器用さ+20／勇気-30	10歳時の体形	服のお店
ウエスタンな服	480	体力+20 勇気+20／気品-20	12歳時の体形	服のお店
メタラーな服	720	感性+80 気品-40	12歳時の体形	服のお店
魔法のローブ	800	魔法力+80 武術-40	12歳時の体形	服のお店
ゲーム・コスプレ服	1000	魅力+80 知恵-40	12歳時の体形	服のお店
カジュアルスーツ	1400	知恵+80 精神力+20 魔法力-60	12歳時の体形	服のお店
パーティドレス	1600	気品+80 礼儀作法+40 武術-60	12歳時の体形	服のお店
ウェディングドレス	2000	愛情+80 器用さ+40 勇気-60	12歳時の体形	服のお店
花の香	30	健康+10		小物店
河の香	60	健康+30		小物店
森の香	120	健康+80		小物店
かわいいリボン	50	魅力+2		小物店
宝石のネックレス	110	魅力+5		小物店
スズランの花	50	気品+2		小物店
白百合の花	110	気品+5		小物店
はちまき	50	勇気+2		小物店
せんす	110	勇気+5		小物店
シンクラビア	50	感性+2		小物店
シンタックス	110	感性+5		小物店
魔術の基礎知識	50	魔法力+2		ブックショップ
魔術の知恵	110	魔法力+5		ブックショップ
やさしい料理	50	愛情+2		ブックショップ
今日の料理	110	愛情+5		ブックショップ

アイテム名	価格	効果	使用条件	売ってる店
音楽基礎レッスン	50	器用さ+2		ブックショップ
音楽テクニック	110	器用さ+5		ブックショップ
心のふるさと	50	精神力+2		ブックショップ
心のさとり	110	精神力+5		ブックショップ
学問の魅力	50	知識+2		ブックショップ
学術真理	110	知識+5		ブックショップ
シャマシュリング	50	変身魔法+2		魔法用品店
セレネリング	110	変身魔法+5		魔法用品店
マルドゥークリング	200	変身魔法+10		魔法用品店
ウィルゴティアラ	50	神星魔法+2		魔法用品店
アリエスティアラ	110	神星魔法+5		魔法用品店
リブラティアラ	200	神星魔法+10		魔法用品店
コクマアミュレット	50	精霊魔法+2		魔法用品店
ビナーアミュレット	110	精霊魔法+5		魔法用品店
ケテルアミュレット	200	精霊魔法+10		魔法用品店
タロットカード	200	魔法力+10		魔法用品店
ナタデブック	200	知識+10		あやしいお店
CoCoのフィギュア	200	器用さ+10		あやしいお店
ライムのブロマイド	200	愛情+10		あやしいお店
サークルブック	200	感性+10		あやしいお店
あやしい宝石	200	勇気+10		あやしいお店
ナッツのオルゴール	200	気品+10		あやしいお店
ミルクのエプロン	200	魅力+10		あやしいお店
マンダラのおきもの	200	精神力+10		あやしいお店
ゲームソフト	180	感性+8		行商人のお店
テニスのラケット	230	体力+8		行商人のお店
マジカルソード	230	武術+8		行商人のお店
アップルジュース	50	知恵+2		行商人のお店
スネークジュエル	110	知恵+5		行商人のお店
アダム=イヴパン	200	知恵+10		行商人のお店
お宝マップ	120	宝さがしができる		行商人のお店
魔界ラーメン	20	健康+10 体重+1		レストラン
愛情ライス	30	健康+10 愛情+1 体重+1		レストラン
健康ランチ	40	健康+20 体重+3		レストラン
イモリステーキ	50	健康+10 精霊魔法+5 体重+2		レストラン
コウモリ料理	50	健康+10 神星魔法+5 体重+2		レストラン
パンダドリア	100	健康+30 気品+10 悪い心+3 体重+3		レストラン
コアラピラフ	100	健康+30 精神力+10 悪い心+3 体重+3		レストラン
イグアナグラタン	80	健康+30 勇気+5 体重+3		レストラン
シーラカンスひもの	180	健康+30 知恵+10 知識+10 悪い心+3 体重+3		レストラン
カブトガニなべ	200	健康+30 体力+10 武術+10 悪い心+3 体重+3		レストラン
ジュゴンフライ	140	健康+30 感性+10 魅力+10 悪い心+3 体重+3		レストラン

ゲームの醍醐味・変身魔法

全部の変身魔法を見るコツ

修行でCoCoを育成していくうちに覚える変身魔法。CoCoがどれくらい育ったかということをヴィジュアル的に楽しむことができるという意味で、このゲームの醍醐味のひとつだといえるだろう。

変身魔法の種類はゲーム開始時から覚えているあかちゃんを含めた50種類。この全てを1回のプレイで覚えるのは並大抵のことではないが、ひとつの方法としては、一番覚えにくいびしょうじょせんしの変身魔法の成立条件まで育成し、その上でその他の部分を補っていくということが考えられる。右下の表にびしょうじょせんしを覚えるための条件を掲げたので参考にしてくれ。



美しい地球を守るのが、わたしの使命よ。

効率よく覚えよう

何はともあれ、「びしょうじょせんし」を覚えられるように各パラメータを上げねばならないのだが、魔法力を上げると魅力が下がるといった、互いに干渉しあう要素が多いのが厄介だ。そこで、あらかじめパラメータの下降をを考慮に入れて、高めに育成しておくのだ。最初に魔法力を250程度まで上げておいてから料理修行を行えば、愛情が200まで上昇した頃に、ちょうど魔法力も150くらいになっているといった具合に、効率よくパラメータの操作をしよう。

体力・・・300		精霊魔法・150	
精神力・・200		武術・・・250	
魔法力・・150		愛情・・・200	
変身魔法・350		勇気・・・280	
神星魔法・150		魅力・・・200	

修行で勇気を上げるには神聖魔法しかないので、効率良く覚えるには趣味をボランティアにするのが得策。

変身魔法を覚える際に参照されるパラメータの最大値

効率よく覚えるために、各変身魔法のパラメータの最大値と、それに関する変身魔法を表にしてみた。

体力	300	さっかーせんしゅ、びしょうじょせんし
知恵	250	はかせ
知識	250	しょうせつか、はかせ、パイロット
精神力	250	ロックミュージシャン
魔法力	200	ロックミュージシャン
変身魔法	350	びしょうじょせんし
神星魔法	150	びしょうじょせんし
気品	300	おどりのせんせい
礼儀	350	おどりのせんせい
武術	260	コマンドー
器用さ	300	はかせ
感性	300	ロックミュージシャン
愛情	200	えんかかしゅ、びしょうじょせんし
勇気	280	びしょうじょせんし
魅力	250	アイドルタレント

おまけでサービスサービス

最後に筆者が個人的に気に入っている
変身魔法のヴィジュアルを載せておこう。



美人女優

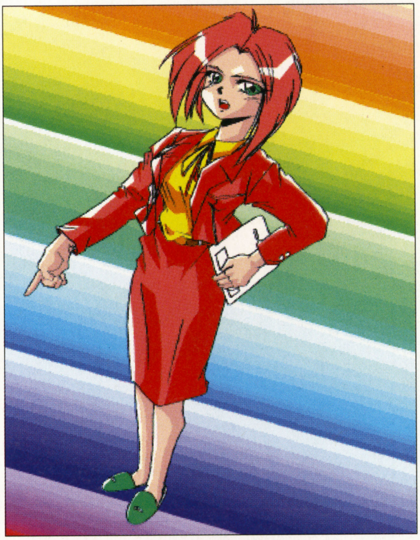
たしなみ修行で礼儀作法をかなり上げてから音楽修行をするのが効率的。

体力・・・150	礼儀作法・190
知識・・・120	感性・・・150
精神力・・90	愛情・・・120
変身魔法・200	魅力・・・200
気品・・・100	

美人ひしょ

体力作りを十分行ってから学問にはげむのが効率的。

体力・・・150	礼儀作法・200
知識・・・200	器用・・・200
変身魔法・250	魅力・・・200
気品・・・250	



●●● ふと湧いた疑問 ●●●

と、ここまで記事を書いてきて「CoCoは何で13歳なのにあんなに胸が大きいのだろうか？」という疑問が湧いてきて夜も寝られなくなってしまったので、ファンシーCoCoのプロデューサーの方に聞いてみたところ、

「CoCoがなぜ巨乳か、ですか。いやー何ででしょうねー。単にキャラクターデザインの人間の趣味じゃないでしょうか。魔法の世界だから何でもありなんじゃないかということで。あ、一応断っておきますが、私は年増好みですのであしからず」

との貴重な回答をいただきました。ひょっとして次回作は魔法熟女モノだったりして（苦笑）。

ライターのコメント

最初にキャラクターを見た瞬間に、このカロリーの高い絵柄にクラっときたもんだ。いやーほんまに好みですわー。システムとしてはオーソドックスな育成ものだが、絶妙なバランスのため、真のエンディングを見るのは結構キツい。何度もプレイするべし（実は根気さえあれば誰でも見られるのだが、みんな気付いているかな）。

（五十六）


[MYCOMムック]
NINTENDO64のすべてがわかる! ゲーム エンターテイメント マガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨン ドリーム
●毎月21日発売
定価480円(税込)
▼12月最新ソフト情報号▲
好評発売中!!
ぼくらのマリオカートが帰ってくる!
『マリオカート64』
最新情報
●中とじ保存版●
~ボリューム満点27ページ
『ウエーブレース64』
エキスパートへの道
付録
特製シール付き
©Nintendo
▼N64ゲームレビュー
●ワンダープロジェクトJ2
~コルロの森のジョゼット
●栄光のセントアンドリュース
●ブレードアンドバレル
●JリーグLIVE64
●テュロック
▼速報~GAME EXPRESS
■ドラえもん
■カメレオン・ツイスト ほか
好評連載 エリボンのゲームの虫
N64の質問箱
MYCOM
毎日コミュニケーションズ

Game Fan Special Issue Page

コスプレ・ワールド

Game Fan

「コスプレ」‥‥あなたもその言葉を一度は聞いた事があるだろう。何だか最近頻繁に耳にするような気がするが実体はよく分からない。一体コスプレって何なんだ!?

セーラー服やナースの衣装でどうとか…ではなくって、ゲームやアニメのキャラクターに扮して遊ぶのがここで言うコスプレ。コスプレの今を見てみよう。



今最もアツいのがコスプレダンパ。何と毎週末、全国各地で開催されているらしい。左の写真は、今年5月に開催された「コスパ」。何と会場はあのヴェルファーレと言うから驚きだ。



西麻布のイエローで行われたTOKYOコスプレイヴ。普段のクラブスペースが御覧の通りコスプレ一色に。凄い熱気だ。



とにかく最近のコスプレイヤーの女の子はカワイイ。これはストIIのキャミィ。

元々は年に2回開催されるコミックマーケットなどの同人誌即売会でしか目にする事ができなかったコスプレ。しかし近年のアーケードゲーム人気と相まってコスプレイヤーの人口も急増。以前はオタク文化の象徴とまで言われていたコスプレが、こうして市民権を得たわけだ。

PICK me UP !

会場で一際目だっていたこのお二人。実は9月のアミューズメントショーでアトラスのスペースでコンパニオンをしていた二人です。





PRINCESS KURARA

みるくさん(コスプレ歴2年)・学生

大きな目が、クララの可愛いイメージにピッタリです。クララにクラクラって感じ?(やばい、また発作が・・・・)

PRINCESS KIRARA

三田村ひなさん(コスプレ歴?年)・会社員

クララの双子の妹キララ。ちゃんとアノ変な髪形も(笑)再現されててスゴイ!今度は二人で変身後のコスプレもしてね



反町　筧（かけい）さん(コスプレ歴1年)・学生

今までコスプレした中で一番お気に入りなのがこのレイレイだという筧さん。笑顔もバッチリですね　衣装は二つとも手作りだそうです。キャラクターへの愛が伝わってくる程、よくできています。

REI-REI





新田はじめさん
（コスプレ歴5年）
・会社員

人気のゲーム、ラストブロンクスから2Pのナギ。見て分かる通り、本物のサイを持っています（どこで買ってきたんだそんなの…）。そして金髪のカツラを着用するという懲りようは、脱帽もの。キャラクターにより近付けようという思いが伝わってきます。実はジャケットを忘れてきてしまったそうですが、大丈夫。とてもよく似合ってます。



NA-GI

北村　優さん(コスプレ歴9年)・学生

比較的コスプレ人気の高いゲーム、キングオブ・ファイターズ`96から２Ｐカラーの麻宮アテナ。`96からアテナはミニスカートになったんだよね　元気で神秘的な美少女のアテナのイメージが、優さんにピッタリハマってます。衣装の生地がエナメルなので、色がハッキリしていて、良いです。

ATHENA



MEWさん(コスプレ歴4年)・アルバイト

ハニーのコスプレをする人は一時期とても多かったんだけど、MEWさんのハニーは、すごくバランスが良くって可愛らしい感じ。天地無用の砂沙美は、㊢の個人的なリクエストで（笑）、写真を頂いちゃいました。よく似合ってるね



HONEY

毛利摩生さん

(コスプレ歴2ケ月)・OL

週刊少年ジャンプで連載中の「封神演義」から。・・・・似てるっ! ベスト妲妃ちゃん賞を差し上げましょう





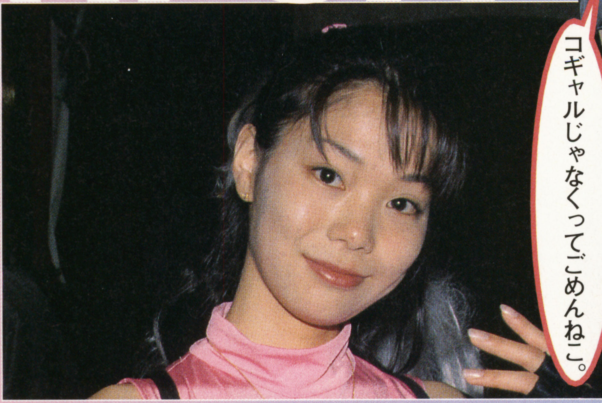
DA-KKI

なつめさん
(コスプレ歴5年)
・アルバイト

スタイルのよい子じゃないと、こうはいかないのがこのリサ。使ってるとパンツ丸見えで（失礼）、ドキドキしちゃうよね。健康的なお色気があってGoodです。



RI・SA





ラストブロンクス・リサ(1P・2P)

やかん猫さん(コスプレ歴4年)・アルバイト

1P・2Pを友達同士で揃えてコスプレしてるのっ
何か良いよね。また何か揃えてやってみてください。



ストリートファイターZERO2・さくら

MARCYさん
（コスプレ歴3年）
・会社員

元気いっぱい!って感じのさくら。さくらはやっぱりこうでなくっちゃね。

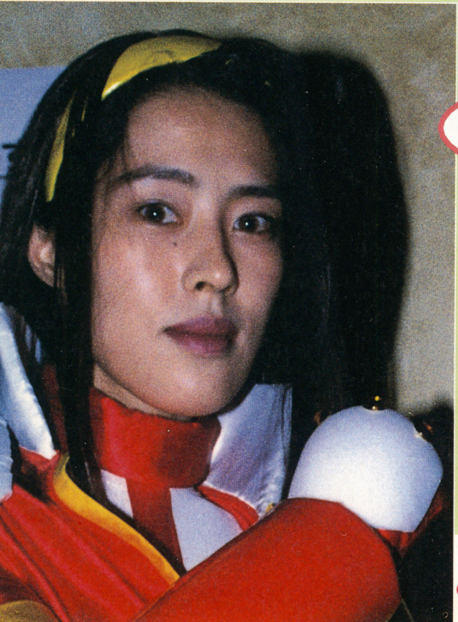


さくら大好きっス!

SAKURA

藤倉紀威さん（コスプレ歴2.5 年）

とにかくスラッと背が高くって格好いい!　その辺に目が行ってしまいがちですがよく見ると、衣装も細かい所までよくできてます。



じょ‥‥女子高生は無理があったかもしれん。でも好きなの

REIKA



闘姫伝承・レイカ

牧りょうさん（コスプレ歴4年）



金髪のカツラ&カラーコンタクト！ウェンディーを自分のキャラにしてますね。

WENDY

井村アンナさん（コスプレ歴5年）

アンナさんのキャラクターとピッタリ合ってますね。彼女もカツラを使ってるのかな?



RUMI

IORさん

某誌のサイキックフォースのコスプレコンテストはブラドで大賞を受賞していたIORさん。さすが。

EMIRIO





黄ケンなレッパマンさん

顔が良く見えないので分かりづらいかもしれませんが、れっきとした女の子です(笑)。後ろのダンボが気になるところ…。

IORI

天薙京春さん(コスプレ歴2年)
辻堂紅尉さん(コスプレ歴1年)

男装の麗人パート2。庵をやっている紅尉さんの髪は地毛だそうです。



KYO-KUSANAGI IORI-YAGAMI



RALF&CLARK

戸崎ゆみさん(コスプレ歴2年)・会社員
D・ファルクラムさん(コスプレ歴2年)・会社員



粗野なイメージのするラルフがアレンジされて、女の子がコスプレしているのに、格好いいです。クラークも本物に近いぞ。





チエさん
細かいところまでキャミィしてて完成された感じがします。

ネネさん
コスプレしていて何が楽しいかと聞いたら「目立つ事!」だそうです。目立ってたよ





SEGA公認 コスプレアイドル M・M・Bって何だ?!



MMBとはまろん・めろん・びとらの略。セガのオフィシャルコスプレイヤーとしてイベント等でコスプレをしてMCをこなすコスプレアイドルだ!!以前は普通のコスプレイヤーだった彼女達。CDデビューも目前、今注目度No.1の彼女達の素顔に迫ってみたぞ!!

まろんちゃん
—PROFEEL—
4月27日生まれ・A型19歳・すきな食べ物はチーズケーキ・嫌いな食べ物はトマト・趣味はパソコン・最近はインターネットでホームページを作っているそう。好きな男性のタイプは潔い人だとか。

編　初めてコスプレした時の事を教えて下さい。

めろん（以下、め）　高校２年の頃で、まろんに誘われて始めました。ＦＦ（ファイナル・ファンタジー）のリルムをやったんですが、大勢でＦＦをやっていたので割り振りができたっていうか(笑)。「あなたコレ」って感じで。まろんの友達なんですけど。

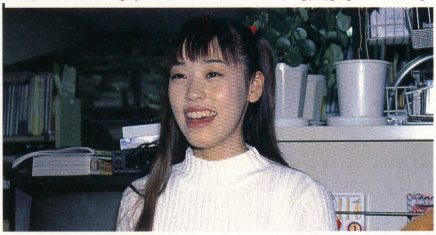
編　まろんちゃんは？

まろん（以下、ま）　私はバレエを習っていてですね、そこにコスプレをやっている人がいて。その人にコミケに連れて行かれました。

編　同人誌とか買ったりして？

ま　っていうか最初からコスプレで参加したんです。中3の時かな?
編　まろんちゃんの方が先輩なんだね（笑）。
め　実は（笑）。
ま　その時その友達は聖伝っていう漫画で

だってホラ私、オタクだから(笑)(まろん)



キャラクターを全員集めていて。回り回って私の所に話が来たんですよ。私は蘇摩っていうキャラをやったんですけど、写真が残ってないんですよね。アルバムごと友達に貸したら返ってこなくって。返せー！（笑）。
編　始めてコスプレした時の感想は。
め　すっごく楽しかった。写真撮られるのもすっごく嬉しかったし、やっぱりカワイイ服が着られてウキウキでした。それでハマっちゃいました。もともとアニメとか好きだったから結構すんなり入れたっていうか。まあ私は写真を撮られるっていう事より、仲間うちでワーワーって感じで。漫画自体も好きだったからやっている事自体が楽しかったなと。
編　二人は家が近いんだよね。
二人　中学からの友達。
編　まろんちゃんがめろんちゃんを誘おうと思ったきっかけは。

声優になるのが夢なんです(めろん)



ま　中学のころは結構漫画の話とかしてたから。もしかしたらやってくれるかもって。
め　うん。すごく楽しいって私は聞いてて。コミケには行った事あって、そういうのがあるのは知ってたから、私もやってみたいなーと。
編　そんなこんなで写真集とかに登場する有名コスプレイヤーになっちゃった訳ですが…。
ま　でも私達それほど写真集とか出てないんですよ（笑）。
め　出過ぎだろ、みたいにいわれるけど…。
ま　出てないよね。
め　コンテストでもよく賞取ってますよね、とか。
ま　取ってないよね（笑）。
編　それでもセガさんの目にはしっかり止まって、今こうしてイベントなんかでは活躍してるわけなんですけど、お仕事はどうですか?
ま　MCとかは凄く楽しい。
め　やりがいがあるよね。
編　じゃあ、最後に読者の皆さんに一言お願いします。
ま　セガのイベントでは一生懸命頑張ってますので、応援して下さい。
め　私の夢は将来声優になることなので、頑張りますので応援して下さい。
編　有り難うございました！

※この日ぴとらちゃんは、スケジュールの都合でお休み。でも、3人にはセガのイベントで会えるぞ!!応援してあげてね。



めろんちゃん
—PROFEEL—

7月5日生まれ・O型
19歳・好きな食べ物は米、肉・嫌いな食べ物は揚げ物・ストレスの解消方法はお風呂に入る事。すきな男性のタイプはF・V（ファイティング・バイパーズ）のピッキーのような外見で、しっかりしている人。

新田はじめの

魁!! コスプレ塾 塾生募集!!



「コスプレっておたくっぽ〜い」そんな事は断じてなーーい。今やカワイイ女の子はかならずやっている（うそ）楽しい世界だ。ちょっとでもやってみようじゃなく、ディープなコスプレイヤーになるために我が塾の入門者、募集じゃーん。

と、いうわけで次号よりコスプレ歴5年のベテランコスプレイヤー新田はじめ嬢による「魁!!コスプレ塾」開塾じゃーん。今までコスプレしたくてもなかなか周りに言い出せなかった君、衣装の調達方法が分からずに困っていた君、この機会にコスプレカミングアウトだ!!君の初めてのコスプレをはじめちゃんが優しく手ほどきしてくれるぞ　ハガキに住所氏名年齢電話番号と、コスプレしたいキャラクターと、意気込みを明記して、下の宛先まで。待ってるよん

〒101千代田区一ッ橋1-1-1パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
GameFan編集部　魁!! コスプレ塾入塾希望係

こんなにあるゾ!・コスプレ本

この特集でコスプレに興味を持った君、もっとコスプレを見たい！という君、意外にコスプレオンリーという本は多く出版されているのだ。写真集から、コスプレ専門誌まで、種類は様々。お馴染みのキャラクターにきっと会えるぞ。この他にも沢山あるので、探してみては？



コスプレーション（ぶんか社）唯一の専門誌。



マスカレード（桜桃書房）



コスプレイヤー大集合（キャロット出版）



ゲームコスプレパラダイス（光栄）

さてさて16ページにわたってお送りして参りましたコスプレワールド、いかがだったでしょうか？　これからもGameFanではコスプレを毎号取り上げていきたいと思っています。ただの流行りものとは決して思えないこの盛り上がりはこれからも続くことでしょう。協力して下さったコスプレイヤーの皆さんも、どうも有り難うございました❤　実際のコスプレイヤーさんはTVや雑誌で見る、あの「入り込めない雰囲気」は全くなく明るくていい人ばかりでありました❤カワイイ娘ばっかりだしね。次回からはコーナーもスタートするのでお楽しみに！

取材協力／コスパ（ブロッコリー）
TOKYOコスプレイヴ（猫乃目本舗）

特別企画
編集部内座談会

ゲーム業界を自由に語る

読者の皆様、お待たせしました。「Game Fan」第3号の発売です。またしても予告より遅れ、しかもサイズが小さくなったので、書店で見つけにくかった方も多かったことでしょう。でもご心配なく。これからは奇数月上旬に発行する予定です。今回はサイズが変わっただけではなく、スタッフも一新しました。自己紹介かたがた編集部員の座談会を企画しました。「Game Fan」でしか読めない話が続出します。ご笑覧ください。

◎ギャルゲー中心の訳

編集長　今日はみんなにゲーム業界の話をあれこれ語ってもらおうと思っているんだけど、まず身近なところで攻略本の話からしようか。

出町　我々も随分と数は出した。3月からは『Game Fan Books』と称しているが、もう27冊目。今年の発行点数はアスペクト、双葉社、ケイブンシャに次ぐ第4位だそうだ。

野村　でも攻略本ビジネスは難しいね。まず何より開発元との信頼関係、そして実績がないと作れないから。売れそうなゲームはタイトル発表と同時に各出版社から企画書が殺到するそうだ。メーカーの攻略本対応の担当者の机の上には企画書が山積みになるって話だからね。そんなこともあってどこにでも作らせてくれるソフトハウスもあるが、大抵は2、3社に制限されてしまう。

出町　企画書も本の内容だけでは駄目で、大掛かりな販売促進計画を組まなければ権利を取れないケースもある。破格の出費をして権利を取ったところで実際に売れるとは限らない。また光栄やアスキーのようにソフトハウスが自ら出版部を持つケースも多い。さらにコナミのように発行は自社で販売を出版社に委託するケースもある。

編集長　開発元としても大事な情報を提供するわけだから、出版社を選ぶのは慎重にならざるを得ない。

野村　その点任天堂は公平な感じがす



任天堂の64ソフト第三弾『ウェーブレース64』。
© 1996 Nintendo

ゲーム業界を自由に語る



育成シミュレーションのヒット作『卒業II』。サターン版とプレイステーション版では多少露出度が違う。
© 1995 HEADROOM/TENKY ©1995 Riverhill Soft Inc.

る。うちは『The 64 DREAM BOOKS』で初めて任天堂ソフトの攻略本を作らせてもらったのだけど、非常に親切に対応してくれる。純粋に本の内容で勝負出来るのがうれしい。少し大きめのB5判で64ページ、オールカラー、640円の『The 64 DREAM BOOKS』をよろしく。

編集長　ビッグタイトルの攻略本をいいタイミングで出せれば確かに売れる。でも書店からの注文は多いが、売れる期間が短い。売れなくなるとすぐに返本してくるので何万部刷るかが難しい。

出町　最近は増刷する本が少ないようだ。ベストセラーのランキングを賑わせるのはほんの一握りのタイトルに過ぎない。

野村　言葉は悪いけど攻略本は所詮寄生虫のようなものだからね。ソフトが売れなければどうにもならない。親が太ってくれないと生きていけないんだよ。

長田　でも元々攻略本を必要とするゲームは少ないんじゃないでしょうか。

出町　雑誌に情報が氾濫しているから、攻略本を買わなくてもゲームをクリアすることが出来る。

編集長　私も『バイオハザード』で行き詰まったが、結局雑誌の情報だけでクリア出来た。

長田　スーパーファミコンに比べてセガサターンやプレイステーションの年齢層は上がっていますから、自分で考えながらクリア出来てしまうと思います。

野村　結局実売レベルで10万を超えるソフトでないと攻略本ビジネスは厳しい。あとは出版社の色を出して読者と開発元の信用を得るしかないんじゃないかな。手を抜いた本を作っている出版社、プロダクション、ライターは淘汰される。

編集長　ユーザーから戻ってきたアンケートハガキに『このライターはゲームやりこんでません』と指摘されたのにはがっかりした。開発元のゲームへのこだわりを知ればいい加減な原稿は書けないと思うんだ。

出町　ゲーム業界は良質のライターが不足しているね。1冊書けばかなりの額の印税が入るんだから、頑張ってもらわないと。

編集長　うちが初めてコンシューマの攻略本を出したのは、去年の暮れで『卒業II』。あれは全部自分で書いたんだけど、開発元のリバーヒルソフトからいろいろと資料をお借りできたし、内容には自信があった。ユーザーがゲームを解いた記念に取っておきたくなる本にしたかった。ゲームの画面写真集みたいな感じ。だから印刷が綺麗に出るように用紙にはお金をかけている。都内の大手書店で1日で



『ときめきメモリアル』は恋愛関係になってもキスはかわさない。

完売したと聞いたときはうれしかった。

出町　その後のヒットが『ときめきメモリアル対戦ぱずるだまアーケード版』で、次が『卒業クロスワールド』。ギャルゲー以外は大抵赤字？

長田　ギャルゲーは1人で2冊買ってくれる人がいます。1冊は実際に使う本で、もう1冊は鑑賞用。実にありがたい。

編集長　というわけで、本誌のほうもギャルゲーのページが多くなった。読者も理解してくれるといいが。

◎ときメモの秘密を探る

編集長　ギャルゲーの横綱といえば『ときめきメモリアル』だが、あのゲームなぜ受けたのかねえ。

出町　最初はノスタルジーのゲームと思った。だれだって高校時代の恋愛関係には悔いを残している、それを取り返すべく遊ぶゲームかなと。ところが現役の高校生もやっている。いや中学生もやっている。謎なんだよ。

長田　やっぱり疑似恋愛を楽しんでいるんでしょうか。

出町　実際の女子高生についてよく知っているわけじゃないけど、マスコミとかで紹介される子たちと比べると、ときメモの子たちは古風な感じがする。遊び好きの朝日奈だって今の子たちに比べれば怖くない。

編集長　細かいところまでゲームがよく出来ているよね。

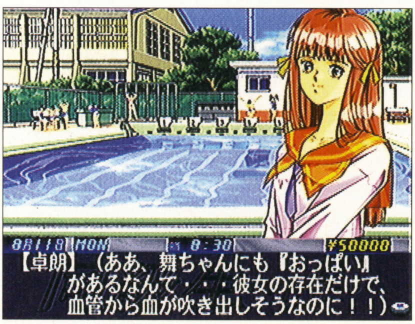
出町　女の子の好意によってセリフや表情が微妙に変化するのがいい。また『同級生』は決められたシナリオの中でゲームが進んでいくけど、ときメモは自由。主人公の個性が薄いので感情移入がしやすい。それからパラメータを自由に調節出来るので、自分の理想像を作ることも出来る。

野村　でも下心がないんだよな。俺の高校時代とはえらい違いだ。

長田　そういえば主人公は全く性欲がない。かえって不健全な感じがしますね。

編集長　そんなことはない、純真無垢が一番だよ。

出町　キャラの一人一人が魅力的。ぱず



『同級生～if～』の卓朗は下心十分。

12月13日「タクティクス・オウガ」リバーヒルソフト（SS）5800円

特別企画
編集部内座談会

ゲーム業界を自由に語る

るだまの攻略本は僕が書いたんだが、うっかり美樹原のことを好みでないと書いたら、ファンから抗議がきて大変だった。
編集長　一般的には藤崎、虹野、片桐というところに人気が集中しているらしいけれど、今回は紐緒、清川の2人にスポットを当ててみた。
出町　今回は編集長の好みを優先させましたが、次は私が・・・。全国の片桐、朝日奈ファンの皆さん、お便りお待ちしています。
編集長　ときメモのキャラクター別に1冊ずつ本を作りたいと思って、コナミに『ときめきメモリアル全集全12巻』の企画を出してみた。でも他社との契約上、うちからは出版できないそうだ。特別な関係にある新紀元社、NTT出版、双葉社のうち、どこでもいいから出してくれないかな。
野村　ビジネスというよりファンの心境ですね。
出町　話は戻るが紐緒さんは根強い人気がある。気の強そうな女の子に冷たくされるのは快感。とことん嫌われてみたくなる。
野村　アブノーマルな気がするなあ。
編集長　ときメモの魅力はいくつもあるが、一つは女の子が帰り道で待っていて『一緒に帰らない』と誘われるところ。
出町　僕は高校3年間で1回も女の子と一緒に帰ったことがない。だから初めは

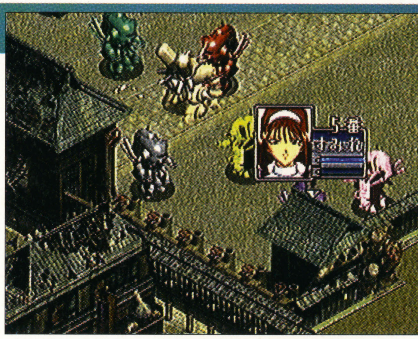


『ノエル』はテレビ電話で女の子と会話をするゲーム。

断っていた詩織ちゃんが一緒に帰ってくれたときの感激といったら・・・。
野村　涙ぐまなくてもいいじゃないか。
編集長　もう一つの魅力は女の子がいつも家にいて電話に出てくれること。
長田　ほんまですわ。迷ったあげくに電話をかけて父親が出たりしたら、思わず電話を切ってしまいますもん。
野村　こいつ実感こもってんなあ。関西弁に戻ってる。
編集長　その点、『ノエル』は留守番電話が多い。テレビ電話とはいえ、なんか腹立たしいね。もっともあのゲームも20万本以上売れたそうだし、ギャルゲーに新境地を開いたという点で評価が高い。みんな次回作を期待しているんじゃないかな。
出町　広告宣伝が絶妙だったねえ。ゲームの全容は発売まで分からなかった。女の子とテレビ電話で話せるとだけ聞いて買った人も多いはずだ。
編集長　『ノエル2』はポストときメモの最右翼かな。
出町　エルフの『下級生』じゃないかな。感情面の変化が非常に微妙なんだよ。今のところはパソコンの18禁なので、女の子と最後までやっちゃうんだが、それが



パソコン用『ギャルパニII』は前田美紗子のコスプレ姿（？）が楽しめる。© 1996 KANEKO



ギャルゲーといっても『サクラ大戦』の戦闘シーンは本格的。© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©RED 1996

目的ではない。その部分はなくても十分に楽しいんだ。来年サターンでの発売が待ち遠しい。

編集長　卒業シリーズはどうだろう。うちは『卒業Ⅱ』、『卒業R』、『卒業～クロスワールド』と攻略本を作っているし、『卒業S』も作る予定だからね。

出町　卒業Rは個人的にはどうも。実写のギャルゲーは趣味にあいません。

野村　でも中本静役の前田美紗子はかわいいし、プロポーションもいい。というわけで興味のある方はオリジナル水着ポスターがついた『ギャルパニⅡＰＣ版』をどうぞ。

編集長　自社広告はその辺りにしておこう。ところでクロスワールドの続編はどうかな。

野村　まだ正式発表はないんだが、うわさによると、また新キャラが加わってすごいスケールの作品になるらしい。ポストときメモの本命だな。

編集長　ときメモの続編はどうなるのだろう。

出町　企画は進んでいるだろうが、中途半端なものは出せないだろうから、まだ発表は先になるだろうね。

編集長　ギャルゲーの大作といえばセガの『サクラ大戦』。ようやく発売となったね。

出町　うわさ通りの大作。途中で出てくるミニゲームといい、戦闘シーンやアニメシーンといい、何億かけて作ったのか見当もつかない。

編集長　新作発表会をしたのは1年前だったと思う。そのとき聞いた主題歌が気に入って、発売を楽しみにしていたんだが期待通りだった。さくらもいいけど、すみれだね。B型一人娘の16歳という設定だけでめまいがしそうだ。

長田　豊富な内容という点では『魔法少女ファンシーCoCo』も負けてはいません。育成シミュレーションのうえに格闘やシューテングの要素も加わっています。

出町　ばかばかしい面白さといえばヒューマンの『アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す❤』。心が明るくなるゲームだ。

野村　来年はその辺りの続編も出るのかな。いずれにせよギャルゲーブームはまだまだ続きそうだ。

◎パソコンゲームの未来は

編集長　そういえばときメモもパソコンに移植されるそうだね。

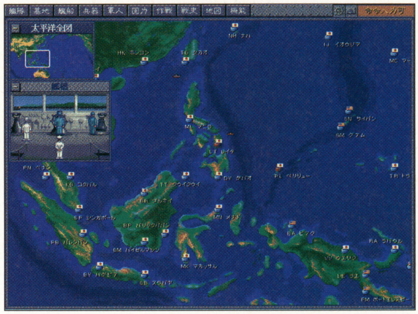
出町　ゲームは来年のはずだが、つい最近スクリーンセイバー集『きらめき宝石箱』が発売された。これでパソコンを買うファンが増えるだろうね。パソコンを使えば画像を壁紙にしたり、好きなセリ

12月27日「大航海時代II」光栄（PS）6800円

特別企画
編集部内座談会
ゲーム業界を自由に語る



『きらめき宝石箱』には、マニア垂涎のデータがびっしり。



光栄の大作シミュレーションはパソコンでじっくりやりたい。画面は『提督の決断Ⅲ』。

フを起動時などにしゃべらせたり出来るから。

編集長　サターンがX指定のソフトを締め出したことで、Hゲームはほぼパソコン専門になった。パソコンゲームの市場は活性化するだろうね。ところでNINTENDO 64はどうだろう。

野村　今は苦戦が報じられているが、なんといっても任天堂。なんとかなるんじゃないかな。個人的にはマリオやヨッシーといった任天堂ワールドが好きなんだよね。

出町　マリオ64はすごいゲームだと思うけど。ハードと一緒に買うほどやりたいかとなると疑問。果たして64でなければ出来ないゲームってあるのかな。

編集長　NINTENDO 64の底力を知らせるのはマリオより羽生将棋。64ビットをフル活用といった感じ。元週刊将棋編集長の私がいうのだから間違いはない。

野村　マシンがすぐれていれば、開発元はより高度なゲームを作りたくなる。来年はビッグヒットが生まれるんじゃないかな。

出町　でも大抵のゲームはプレイステーションやセガサターンで十分なんじゃないかな。2Dより3Dがすぐれているかといえばそうでもない。

長田　ギャルゲーは絶対2Dですわ。リアルになっても喜べまへん。

野村　パソコンゲームはどう。

長田　光栄の大作シミュレーションのようなゲームはパソコン向きでしょう。

出町　Windows95の普及は大きい。ギャルゲーもパソコンのほうが絵が綺麗だし、規制が緩い。『野々村病院の人々』もWindows95版のほうが楽しめた。

編集長　私は昔からシミュレーションはパソコン、アクションはコンシューマと決めていた。コンシューマのよさは気楽にリセットできること。いくらアクションゲームがうまく移植できてもパソコンではやらないんじゃないかな。

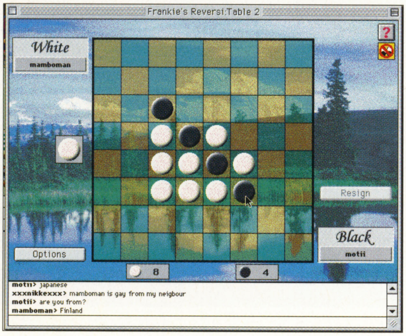
長田　競馬ゲームではリセット技はつきもの。野球ゲームでも1回に点を取られたらリセットしてしまう。

野村　パソコン通信で対戦するゲームはどうかな。

出町　インターネットを使ったボードゲームはそれなりに面白い。

編集長　でも基本的に相手の姿が見えないし、声も聞こえないから、COMと対局している感じ。将棋、囲碁、麻雀といったボードゲームは格闘技みたいなもの。相手を前にしないと本当の面白さは味わえないよ。

11月　価格未定　「Sim City 2000」　アートディンク（PS）



インターネットでリバーシの対局中。相手が長考するとイライラする。

出町　時間のかかるゲームは通信代がかさむのが不安。社会問題にならなければいいが。

野村　格闘やレースゲームはアーケードでは知らない者同士の対戦が当たり前。違和感はないと思う。

編集長　ところで肝心のゲームソフトの売れ行きはどうなのかな。

野村　プレイステーションもサターンもタイトルが多くなってきたから。小さなタイトルは販売店も数多く仕入れない。本当に一握りのタイトルが全体の売上の大半となっているみたい。

出町　全盛期のスーファミのようなビッグヒットは少ない。スクウェアの『TOBAL No.1』にしろ、セガの『サクラ大戦』にしろ、ミリオンヒットには達していないようだ。

長田　それでも何十万という数字なんでしょう。ほんまに羨ましい。

出町　売れないソフトは5000本を切るそうだ。欧米からの移植ものも売れない。キャラが日本受けしないんだろうね。

長田　ゲームもアニメも日本製に限ります。

◎自社のソフトについてひとこと

編集長　うちは今までに『極大道棋ー詰むや詰まざるやー』と『ギャルズパニックSS』を出したけど、どちらもそこそこ売れているらしいね。

出町　大道棋は異色のソフト。発売して4カ月たつけど、エンディングを見た人は少ないだろう。それほど奥が深い。

編集長　ある雑誌に『このソフトは5800円の価値がない』というレビューが載った。書いた人間はソフトの価値が分からないのに調べようとしなかったようだ。問題一つにどれだけ労力がかかっていると思っているのだろう。正当な批評なら開発元も次回は頑張ろうという気になる。

野村　これだけソフトの数が多かったら、1枚ずつ丁寧にプレイしてからレビューを書くのは無理なのかな。でも本誌は扱うソフトの数を厳選(?)しているのでどれも全力投球出来る。

編集長　ゲーム誌では広告を載せるから記事も増やしてくれといった取り引きが日常茶飯事らしいが、うちは編集権が独立している。ROMを見て気に入ったソフトは嫌でも大きく扱うことになる。

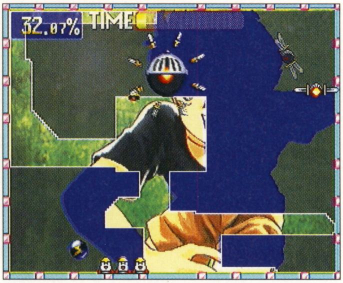
出町　『ギャルズパニックSS』は発売時、ファミ通に『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』と同じ点数がついた。自信を持っていいんじゃないかな。

野村　開発元の金子製作所が頑張ってくれたもの。発売日の週末に秋葉原ほかでコンパニオンを呼んでキャンペーンを開

11月「皇龍三國演義」エクシング（PS）5800円

特別企画
編集部内座談会

ゲーム業界を自由に語る



元祖“囲みゲー”の『ギャルズパニックSS』。
秋葉原ではすぐ売り切れた。© 1996 KANEKO



パソコンからサターンへ移植される『極Ⅱ』。
© 1996 LOG CORPORATION
© 1996 Mainichi Communications Inc.

いたんだが、そのかいあってか秋葉原では完売になった。“元祖囲みゲー”といった感じで、飽きがこないからロングヒットを期待したい。

編集長　次はサターンの『対局将棋　極Ⅱ』。

出町　パソコン将棋ソフトでビッグヒットを放ったタイトル。今回は定跡を一新したのでユーザーを満足させるはず。うちの会社は『週刊将棋』を作っているだけあって将棋は強いから。

編集長　プレイステーションの囲碁ソフト『対局囲碁　GOⅡ Professional』は発売が遅れて皆様にご迷惑をかけた。

出町　開発元のフォーウィンズソフトウェアがソニーのチェックは厳しいとこぼしていた。もっとも実際に作っているのはイギリスで、バグを指摘されるたびにROMを空輸するのだから大変だ。

野村　でも今月中には発売できると担当者が言っていた。次世代機初の囲碁ソフトだから前評判は上々らしい。

編集長　うちは地味なゲームが多いんだけど、来年からは派手なゲームも出すそうだ。毎コミ発行のゲーム情報が一番早く深く読めるのはGame Fan。次号もよ

◆編集部員プロフィール◆

小川 明久　35歳、独身
本誌編集長。茨城県土浦一高から都内私立大学に入学。将棋部主将を務め全国制覇。「私とダビスタどっちが大事なの」との問いに答えられず、彼女に去られた経験を持つ。好きなキャラはときメモの紐緒結奈、卒業Ⅱの石橋美佐子。

出町 浩一郎　29歳、独身、彼女いない歴3年
本誌副編集長。岩手県水沢高校時代は県下きっての秀才と呼ばれ、現役で都区内有名国立大学に入学するもボードゲームに凝り留年。就職後、失恋と共に3次元の女性に興味を無くす。好きなキャラはときメモの片桐、朝日奈、館林、藤崎、虹野、下級生の美雪、真歩子、ブルーブレイカーのターナ。

野村 真　31歳、既婚
The 64 DREAM BOOKS（攻略本）編集長。神奈川県平塚江南高校から都内私立大学へ。青春のすべてを女性の尻を追うために費やしてきた。今年の春に就職情報事業部から突然の異動。女性関係以外は堅物との評判だったが、ゲームと競馬を無理矢理覚えさせられ、人格が豹変。18禁ソフトを試す姿は口ひげとマッチしてなかなか嫌らしい。

長田 拓也　23歳、独身
大阪府の私立明星高校から都の西北にある私立大学へ。少女漫画研究会に入り、土日は競馬で懐を軽くする。新入社員ながら本誌の企画は彼の人格を表現したもの。好きなキャラはハッピートークのデイジーちゃん、提督の決断の山本五十六、ギャロップレーサーのサッカーボーイ（尾花栗毛に感動）。

11月「PANZER GENERAL」エクシング（PS）
5800円



ヒロインドリーム

DATA

プレイステーション	
メーカー	マップジャパン
価格／発売日	6,800円／発売中
ジャンル	育成シミュレーション
メディア	CD-ROM

ごく普通の女の子を一人前の芸能人に育てよう

これがヒロインプロジェクトだ

芸能各界に太いパイプを持っている、超大手芸能プロダクション「ライジングドリーム」は自前で学校を経営しており、生徒には高等学校教育課程の修習と同時に様々な芸能活動をさせて多くの経験を積ませた上で芸能界にデビューさせるという方式をとっていた。その「ライジングドリーム」で、あるプロジェクトが進行していた。全国からスカウトした5人の候補生を特待生入学させてお互いに競わせ、卒業時に最も優れた生徒を「ヒロイン」として大々的に売り出そうというものである。プレイヤーは、候補生の1人舞木静に付くディレクターとして彼女を「ヒロイン」に育てなければならないのだ。



たまには花束でもプレゼントして静を喜ばせないと。



占い師に変装して静に会う。客観的に見てかなり恥ずかしいぞ。



静はごく普通の女の子。でも無限の可能性を秘めているのだ。

ディレクターの役割

5人の候補生にはそれぞれディレクターが付き、各々担当する候補生を「ヒロイン」にするべく指導している。静を担当するプレイヤーは、彼女をスターダムにのし上げさせるためにはなんだってしなければならないのだ。静の育成はもちろん、人脈を広げてコネを作って仕事をもらったり、たまにはプレゼントを渡して機嫌をとったり。

静に直接会うことはできない

なぜかプレイヤーはディレクターとして静に姿を見せられないことになっている（学園の内外を移動して人と会うときは占い師の格好をする）ので、実際の静の育成は、スペシャリストと呼ばれる人たちが行うのだ。できるだけレベルの高いスペシャリストを揃えてあげよう。

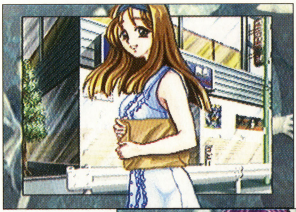
ゲームの流れを知ろう

3年間の流れ

静のディレクターになる
↓
MAP移動
↓
スペシャリストを派遣して静を育成
↓
仕事をして評価を得る
↓
3年生の3月にヒロイン選出会議開催
↓
静のパラメータを参照して
各種エンディング

与えられた期間は3年間

学園入学時の静は、芸能界にあこがれるごく普通の女の子。ヒロイン候補生として特待生入学できたんだから潜在能力はかなりあるんだろうけど、他の4人の候補生はみんな、学園入学前からすでに芸能各界から注目され、高い評価を得ている子ばかりだ。何の実績もない静は、5人の候補生の中ではどうしても一番低い初期パラメータになってしまう。さらにつらいことには、ライバルたちそれぞれに付いているディレクターが、各方面ですでにかなりの名声を得た人物ばかりだということだ。学園を卒業するまでの3年間で、静を「ヒロイン」にできるかは、ディレクターの力次第。

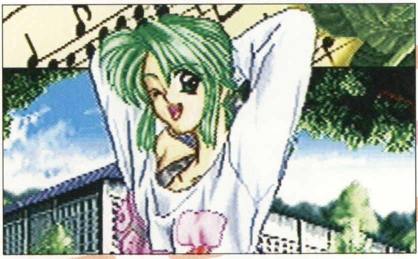


大羽音夢 普段は石をぶつけても気づかない、よく言えばおっとりした子。だが一度カメラの前に立つと演技の天才に豹変する。



神楽姫子 やたらと勝ち気で言葉遣いも荒い熱血少女。抜群の歌唱力を誇り、実力派シンガーへの道をまっしぐら。

源舞由紀 さっぱりとした性格とスポーツ万能でみんなの人気者。将来は舞台女優を目指す高校演劇界期待の星だ。



舞木静 本編の主人公だが、ゲームスタート時には特筆すべき能力はない。無限の可能性を引き出すのは君だ。





見和麗 容姿端麗なため、一見タカビーそうだが、実は結構努力家だったりする。モデルとしての天賦の才能を有する。

1ヵ月の流れを把握しよう

静の育成は、1ヵ月ごとに1週間単位で行えるのだけど、特定の週にしか実行できないコマンドもあるのでよく注意して、効率よく育成しよう。

月初め

●月一会議

毎月の月初めには、それぞれの候補生がどれくらい成長したかを報告し合う「月一会議」が開かれる。静のパラメータによっては他のディレクターからアドバイスが聞けるぞ。

第1週

●選択可能コマンド

- ・オーディション　　・マップ移動
- ・スペシャリスト　　・季節プレゼント

唯一、オーディションを受けられるのがこの週だ。静の評価を上げるチャンスなので、パラメータと相談しながらオーディションを受けさせてあげよう。ただし、受けてしまうとマップ移動は出来なくなるし、逆もまたしかりだ。注意しよう。

第2週

●選択可能コマンド

- ・マップ移動　　・プレゼント
- ・スペシャリスト　　・セーブ／ロード

短期の仕事を除いてオーディションに受かるとこの週は仕事になってしまい、育成はできなくなる。受けなかった場合は通常の育成週にして、静のパラメータをアップさせよう。

第3週

●選択可能コマンド

- ・マップ移動　　・スペシャリスト
- ・スペシャリスト募集　・セーブ／ロード

スペシャリスト募集を実行できる唯一の週。1回で1ジャンルしか募集できないので、前もってセーブしておき、もしいい人材がいなかった場合はすかさずロードだ。マップ移動するとスペシャリスト募集はできないので注意しよう。

第4週

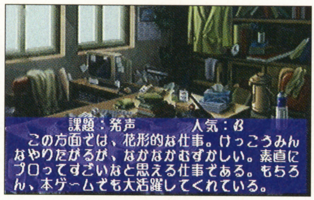
●選択可能コマンド

- ・マップ移動　　・プレゼント
- ・スペシャリスト　　・セーブ／ロード

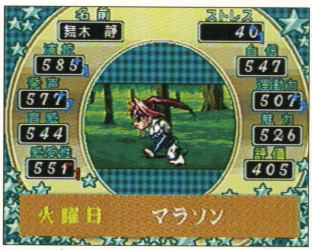
通常の育成を行う週だ。たまには静にプレゼントでもしたいところだけど、プレゼントをするとマップ移動できなくなる。プレゼントは4つまでストックできるので、4つたまってから一気に渡せば効率的だ。



静の高いパラメータに驚くディレクターたち。



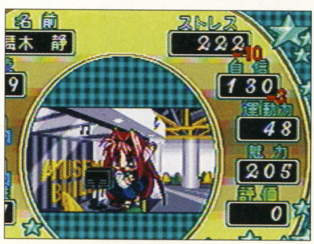
静のパラメータをよく見て無謀な挑戦は避けること。



スパルタ教育でドンドンしごいてあげよう。



静のどのパラメータを上げるかによって募集する人材は変わる。



ストレスがたまっているようだったら自習させること。

マップ移動は実はかなり重要

人間関係を築こう

マップ移動コマンドを実行するとマップ画面に移り、学園の敷地内やその周辺のスポットで静をはじめとするキャラクターに会うことができる。ゲームを開始した時点では静としか会えないけれど、何回か会っているうちに、他のヒロイン候補生を紹介してくれ、次回のマップ移動から会うことができるようになる。そうやって次第に人脈を増やしていくのが、静をスターダムにのし上げるための重要なポイントだ。オーディションやスペシャリスト募集といった特殊コマンドを実行するとき以外はおっくうがらずに毎週マップ移動しよう。

人間関係を築こう

静へのプレゼントをゲットしろ

夏休みといった時期には、学園周辺に誰もいないので、マップ移動でゲーセンか花屋にしか行けないが、ゲーセンのUHOキャッチャーでコンスタントにアイテムを取れるようにしておくと、静の育成にかなり役に立つぞ。このUHOキャッチャー、見落としがちだけど、L・Rボタンで回転させることができるという点と、正面から見たときのアームの降り方が少しナナメになっている点に気が付けば攻略はかなりラクになるはずだ。ちなみにランダムでゲットできるアイテムは全部で30種類だ。ただし、下記の3つのアイテムのみ、静のパラメータを下げてしまうので注意。



これがマップ画面。どこにだれがいるかが一目で分かるようになっている。ゲーセンと花屋だけはいつでも行けるが、基本的には誰もいない場所には行けない。



ライバル候補生との関係を高くすることによって、彼女を担当するディレクターに力になってもらえることもある。



ゲーセンには休みの間中通い詰めろ。

なりゆきトランプ	ときめきグラサン	へんなてぶくろ
自信−30	魅力−30	運動−30

占いで関係を上げよう。

プレイヤーは、マップ移動の際には「謎の占い師」に扮して、学園の周辺を歩き回るようになっている。登場する女の子たちは結構占いを信じるタチらしくて、ディレクターに相談できないようなことでも占い師には話してくれたりするのだ。ここで水晶占いをしてあげるとその子との関係を上げることができるので、常につきまとって占いをしてあげよう（客観的に見るとかなり不気味な光景のような気もするけど）。



関係を上げたいときには水晶占いだ。

12月 「三國志リターンズ」 光栄 （SS） 6800円

育成の善し悪しはスペシャリスト次第

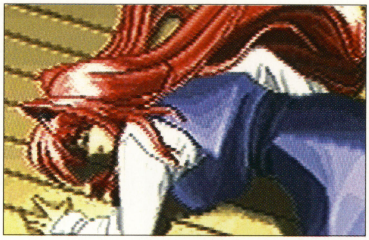
スペシャリストを派遣しよう

ほぼ毎週行わなければならないのが、このスペシャリストコマンドだ。各スペシャリストごとに持てる技能の種類とレベルが設定されているので、静をどの方向へ育てるかによって、どのジャンルのスペシャリストを派遣するかが変わってくる。

ジャンル	重視されるパラメータ		
歌手	音感	発声	魅力
映画女優	演技	感受性	魅力
舞台女優	演技	発声	運動力
モデル	魅力	自信	運動力

メニューをこなすとストレスがたまる

スペシャリストを派遣したら、今度は教育方針を決めねばならない。方針は6種類あるのだが、使うのはスパルタと自習のみでよい。スパルタを選択するとパラメータの上昇が著しいのだけれど、ストレスもすごくたまってしまう。あまりたまりすぎると静は倒れて病気になったり、骨折してしまって、1ヵ月間なにもできなくなってしまうので、ストレスの値が200を超えないうちに自習させてストレスを下げてあげよう。



ストレスがたまりすぎると倒れてしまうので注意。

レベルの高いスペシャリストを揃えるべし

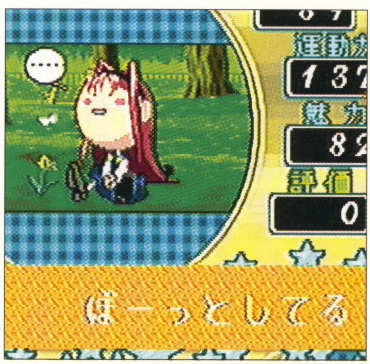
スペシャリストにはそれぞれの技能レベルが設定されており、最高がレベル4だ。ゲーム開始時のスペシャリストは、ただいるだけといった感じで全然使えない人たちばっかりなので、4月にゲームが始まって第3週めになったら速攻でスペシャリスト募集をかけて、少しでもよいスペシャリストを確保するべき。レベルが高いほど育成効果が高まるというのはいうまでもない。同じレベル同士でも、ダッシュが付いている方が技能が高いということは覚えておこう。どれだけ早い時期にレベル4のスペシャリストを揃えられるかで、その後の育成に雲泥の差が出るので、ロードをしまくる覚悟で取り組め。



これだけのスペシャリストを揃えれば怖いものなしだ。

自習の時はレベルの低いスペシャリストで

方針を自習にすると、静はもっぱらストレス解消のために寝たり、ぼーっとしたりして、パラメータが上昇することはほとんどない。実はこういうときのスペシャリストはレベルの低い方が、静がよりリラックスできるのでお薦め。もしレベルの低いスペシャリストがいないときは、顔を見て柔和な印象のあるスペシャリストを選べ。にわかには信じられないかもしれないが、そういうものなのだ！



リラックスしきっている静。ほほえましいというか、かわいいというか。

静のパラメータは常にチェック

ステータス変化に注意

パラメータの状態によって、静によくないステータス変化が起こることがある。特にゲーム序盤で病気や骨折で1ヵ月なにもできなくなるのは痛すぎるので、よく注意しよう。

スランプ
発生条件：「ストレス」が「感受性」を上回る
症状：パラメータ上昇ストップ
回復条件：「ストレス」を「感受性」の30%以下にする

カゼ
発生条件：「ストレス」が「運動力」を上回る
症状：全パラメータが1日につき1ダウン
回復条件：「ストレス」を「運動力」の30%以下にする

なやみ
発生条件：「ストレス」が「自信」を上回る
症状：育成時にさぼる確率上昇（最高で週4日もさぼる）
回復条件：「ストレス」を「自信」の30%以下にする

病気
発生条件：「スランプ」「カゼ」「なやみ」が同時に起こる
症状：1ヵ月間なにもできない・全パラメータ20%ダウン
回復条件：翌月に自動的に回復

恋
発生条件：全パラメータ中「魅力」と「感受性」が特に高くなる
症状：「魅力」アップ、「自信」ダウン
回復条件：「魅力」と「感受性」以外の2つのパラメータを特に高くする

骨折
発生条件：全パラメータ中「運動力」と「自信」が特に低くなるとランダムで
症状：1ヵ月間なにもできない
回復条件：翌月に自動的に回復

静に好かれよう

パラメータ同様に重視したいのが、ディレクターに対する感情だ。この値が高くなると、静はディレクターを信頼するようになり、育成時にサボる確率が下がるのだ。下の表を参考にして静との良好な関係を築こう。

■ディレクターへの感情と関係数値

ディレクターへの感情	関係数値
大っきらいっ！	0～84
く、くされげどう	85～168
バカにしやがってーっ	169～252
きらいなの	253～336
なんだかやな奴	337～420
どうでもいい	421～504
ふつう	505～588
ちょっと見直した	589～672
いい奴じゃん	673～756
いつもありがとう	757～840
そんけーしちゃう	841～924
大好きっ！	925～999

■ディレクターへの感情の上昇条件

上昇条件	上昇数値
静の気分が『パラダイス』になった時	+30
『プレゼント』をあげた時	+70
月一会議で評価が5人の中で最も高かった時	+30
仕事が1本終わった時	+40
オーディションに合格した時	+20
静の気分が『ちょっとうれしい』になった時	+10
UHOキャッチャーで景品を取った時	+20

■ディレクターへの感情の下降条件

下降条件	下降数値
静の気分が『なんか不愉快』になった時	−30
静の気分が『泣きそう』になった時	−10
スペシャリストを『募集』した時	−10
ステータス変化があった時	−30
方針が『スパルタ』になった時	−30
月一会議で欠点を指摘された時	−10
『病気』になったら	−500
夏休みの『合宿』に参加が決定したら	−60

仕事して評価を得よう

毎月の月初めにはオーディションを受けることができる。これに受かれば仕事ができて芸能界における評価が上がるのだ。結局評価を得るにはプロの仕事をすることしかないんだから、多くの仕事をこなしてどんどん評価を得よう。

イベントの仕事はオーディションなし

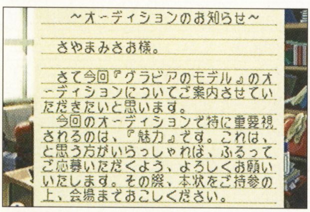
毎年特定の月になると、遊園地で着ぐるみを着るバイトだとか、バレンタインのチョコの販促キャンペーンといった仕事が入る。このたぐいの仕事はオーディションはないのだが、得られる評価も＋５とわずかだ。それでもゲーム初期の段階ではありがたくちょうだいすることになる。



最初のうちは遊園地で着ぐるみを着る仕事くらいしかできない。

パラメータを上げてオーディションをGET

パラメータが一定値を超えれば、各種オーディションの参加資格が得られるのだけど、ここで慌てて受けちゃいけない。万一落ちてしまった場合、静との関係が悪化してしまって目も当てられない。必要とされるパラメータを短期集中で鍛えてからオーディションに臨んだ方が確実。評価も＋30～50程度得られるぞ。



「オーディションのお知らせ」をよく読んで必要パラメータを上げておこう。

日頃の人間関係がここで生きる

毎週こまめにマップ移動して登場キャラとの関係を上げていたプレイヤーは、ここで日頃の努力が報われる。他の候補生との関係を上げておくと、その担当ディレクターからのツテでオーディションを受けられたり、イベントにひき続いて仕事ができたりすることだってあるのだ。しかも＋70～80の評価も得られる。

イベントに引き続いて仕事ができる。オーディションを受ける必要がないのだ。



謎の人物からももらえる

静の全パラメータが600以上で、評価が50を超えているとなにやらあやしげなスカウトマンが登場するイベントが見られる。この人物はその後たびたび登場してオーディションを斡旋してくれるが、この仕事の評価が＋80～90とすっごく高いのだ。



これがその謎のスカウトマン。しかし一体何者なんだ。

いよいよヒロイン選出会議

育成の方向性によって様々なエンディングが

3年生の3月になると、いよいよヒロイン選出会議だ。この会議でヒロインに選ばれれば芸能界での活躍は約束されてる。3年間の努力が実を結ぶか砕け散るか、緊張の一瞬だ。

それぞれのエンディングを迎えるためのパラメータの目安表

エンディング	演技力	発声	音感	感受性	自信	運動力	魅力	評価
1.アイドル歌手	450	999	999	450	450	450	999	400
2.シンガーソングライター	600	999	999	600	600	600	999	420
3.ロックバンドのボーカル	500	999	999	500	500	500	999	400
4.ハリウッドスター	999	600	500	999	600	600	999	420
5.アイドル女優	999	500	500	999	500	500	999	350
6.アクションスター	700	999	500	600	999	999	600	400
7.劇団女優	700	999	600	600	999	999	800	400
8.劇団女優その2	999	700	600	700	600	700	700	400
9.ミュージカルダンサー	800	800	999	999	800	800	999	400
10.スーパーモデル	700	700	700	700	999	999	999	420
11.ファッションモデル	700	700	700	700	999	999	999	400
12.イメージモデル	800	800	800	800	999	999	999	400
13.スーパーヒロイン	800	800	800	800	800	800	800	450
14.大羽音夢ヒロインに	999	600	600	999	600	999	600	300
15.見和麗ヒロインに	600	600	600	600	999	999	999	300
16.源舞由起ヒロインに	999	999	600	600	700	999	600	300
17.神楽姫子ヒロインに	600	999	999	600	600	600	800	300

他の候補生のエンディングを見る方法

骨折や病気に注意さえすれば、普通のプレイで十分静をヒロインにすることが可能だ。でも、静以外のキャラのエンディングを見たいというあまのじゃくの人も必ずいるはずだ。その場合は静の育成から一切手を引くのだ。そして、マップ移動でエンディングを見てみたいキャラに付きまとって占いをしまくろう。

ライターのコメント

この手の育成シミュレーションもどこまでネタが続くのか非常に興味深いところだが、このヒロインドリームは、普通の女の子を芸能人に育てるという要素と、マップ移動して人との関係を築くことによってイベントが発生するという、アドベンチャー的な要素がうまく溶け合った作品といえる。プレイ後に流れるかないみかさんのエンディング曲を聞きながら、ゲームの余韻に浸ろう。

12月「GREAT PEAK～蒼空の白き神の座～」ソニー・コンピュータエンタテインメント（PS）価格未定

パップ・ブリーダー



	セガサターン
メーカー	サイ・メイト
価格／発売日	5800円・発売中
ジャンル	育成シミュレーション
メディア	CD-ROM

DATA

戦略SLGテイストの美少女ゲーム

「パップ・ブリーダー」はちょっと変わったシミュレーションゲームだ。

プレイヤーは5人の女神の中から1人を選んで、その女神に与えられたさまざまな「おしごと」を、30日間という限られた時間の中で解決していくゲームだ。女神たちは「パップ」という動物型の天使に命令を与えて行動させ、さまざまな難題を解決しなければならないのだ。行動はリアルタイム。なかには言うことをきかないパップもいるのだ。



5人の女神たち。

女神長めざして

神からの要請で各神殿から5人の女神たちが集められた。女神の長を決めるためだという。30日の期間内に多くの仕事をこなし、民からの指示を多く得られた女神が女神長となるのだ。女神長候補には年齢制限があり、15才から18才まで。仕事は女神ごとに異なる。



神から依頼がきた。



パップたちのユーモラスな動きが楽しめる。

5人の女神たち

プレイヤーはこの5人の中から1人を選んでプレイする。選ばれなかった女神も、「おしごと」の邪魔をするライバルとして登場することがある。

セイル



風の女神。ショートヘアの、ちょっと中性的なカッコイイ女神で、女神たちの間でも人気があるという。

エルシー



光の女神。明るく活発だがおっちょこちょい。困っている人をみると放っておけない性格。

カーナ



火の属性を持つ女神。15～18才という年齢制限に本当に当てはまっているのかどうかと疑ってしまうほどの容姿とプロポーションを持つ。

ティア



緑の属性を持つ女神。背も低く年も若いが意欲は満々。パップとすぐに仲良くなれる。

エイミー

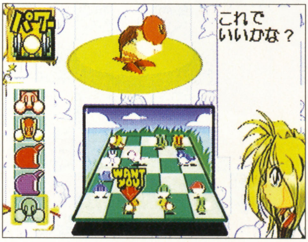


水の女神。ちょっとおっとりしたところのある女神。天然○○とよく言われているらしい。

12月「BATTLE ZONE 2105」Zig Zag（PS）5800円

パップの選択

女神を選んだら次にパップを20匹のなかから５匹選ぶ。パップには下の５種類があるがその他にもそれぞれ、すばやい、頭がいい、力もち、回復能力が高いなどの特性を持っているパップがいる。



動物型の天使、パップたちはどれもかわいらしい姿をしている。

a



猫の耳を持つパップ

c



ももんがに似ているパップ

e



亀型のパップ

b



そのまんま、まんぼう型のパップ

d



鯨のように汐を吹く

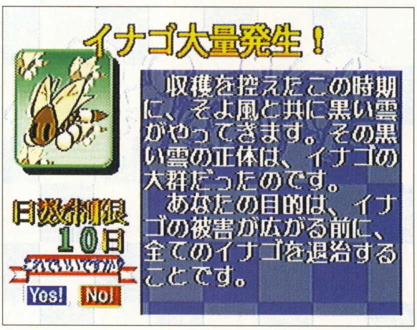
仕事を選ぶ

まず3つの仕事が示されるのでこの中の一つを選ぼう。☆の数が増えるほど仕事は難しくなる。仕事には地上に害をなす敵を退治したり、ほかの女神と争ったり、環境をよくしたりするものなどがある。



まずは簡単な仕事からやってみよう。

仕事には日数制限があるので慎重に選ぼう。



12月 「新SD戦国伝」 バンダイ （PS） 5800円

ほめて、しかって

仕事がスタートすると、5匹のパップたちは勝手に動き出す。パップたちに命令を与えて課題クリアに導くのだ。命令は「すすめ」「とまれ」などが普通だが、まったく言うことを聞かないパップもいる。何度言っても聞かないときは、「しかる」のコマンドを実行して言うことを聞かせよう。逆に、パップの行動が正しいときは「ほめる」のコマンドを実行してその行動をどんどんやらせるようにするのだ。

とにかく5匹が自ら勝手に動くので統制するのが大変だが、その分クリアしたときの喜びは格別だ。ひとつの仕事を終えると女神に対する評価が表示される。



練習ステージがあるので操作はすぐ覚えられる。コマンドは「すすむ」「とまれ」「ほめる」「しかる」「アイテム」「きせき」「ステータス」の7種類。



言うことをきかないパップは容赦なく叱ってやろう。



みごとにすべての木の葉を紅葉させた。

アイテムを活用

マップ内のあちこちにアイテムが落ちているのでこまめに拾って活用しよう。何かを退治するときはハンマーやハリセンで攻撃力をアップするのだ。

またある一定の条件を満たすと、残り日数を伸ばすなどの「きせき」が行えるようになる。



大変よくできました。

ライターのコメント

はじめはちょっととまどうかもしれないが、操作自体はさして難しくない。しかし、5匹がばらばらに行動するのは面白いのだが、マップが広いので、仕事は平均的にもう少しやさしめでも良かったのではないかという気がする。ただキャラクターがかわいいので楽しく何度でもプレイできる。1日に1仕事って感じでちょっとずつ気晴らしに遊ぶのが正解かもしれない。このシステム自体まだまだ面白いゲームができそうな予感がする。無機質なSLGにあきた方にお勧め。

96年（PS）「トランスポートタイクーン～目指せ輸送王～」5800円 伊藤忠商事

new soft report

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す❤

DATA	プレイステーション
メーカー	ヒューマン
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	召喚シミュレーション
メディア	CD-ROM



前代未聞のギャルゲー登場!!

ヒューマンから発売されたばかりの「アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す❤」は斬新なゲームシステムをとりいれた画期的なギャルゲーだ。とにかく何度も繰り返してプレイしたくなること受けあいのこのゲームの魅力を開発者インタビューも含めて大紹介だあ──っ。



女神を追い求めて

神殿を守るガーディアンのひとり、キュクロプス。



このゲームではプレイヤーは主人公の昇（ノボル）となり、夢の世界で女神・アルテミスと出会う。なぜか彼のことを知っており、彼もまた彼女とどこかで出会ったような感じを覚える。その日から奇妙な夢をくり返し見る昇。彼女の姿を追い求めるように夢の世界の神殿の中を進んでいく彼をナビゲートするのは妖精のニルヴァーナ。その前に立ちはだかるガーディアンたちと「召喚バトル」で戦っていく。そして召喚されるのは過去・現在・未来・ファンタジーの４つの世界に住む、総勢20人のギャルたちなのだ。

まったく従来にない新しいジャンル（？）のゲームだ。このゲームの根幹をなす「召喚バトル」について徹底解説しよう。

これが召喚バトルだ!!



「目押し」できるようになればしめたもの。



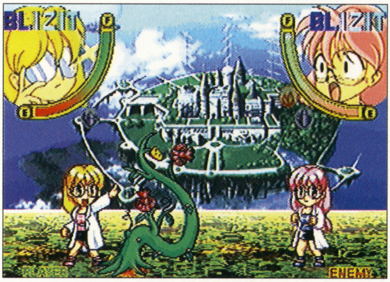
ギャルのカードを一枚引いて選ぶ。

神殿でガーディアンに遭遇すると、戦闘を挑まれる。戦闘は自分の代理となるギャルを召喚して戦う形式だ。まずはギャルを召喚する時間帯を、時計を止めて決める。すべてのギャルは一定のスケジュールに従って行動しており、時間帯によってコンディションのよしあしがある。慣れてくれば「目押し」で時計を止めることができるようになり、好きな時間に召喚できるようになる。次に4つの世界を代表する4人の中からひとりを召喚して戦わせるのだ。召喚するとき、そのギャルが何をしているかがグラフィック表示される。時間帯によっては入浴シーンや水着シーンなど、ムフフな場面に遭遇できることも。召喚したシーンによってはさらにすぐ召喚するか待つかを選択することもでき、その選択によって、ギャルの運命もまた変わるのだ。

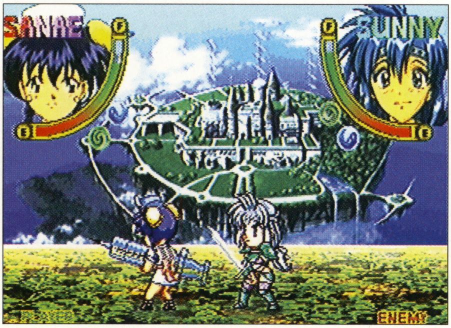
いざ！ 決戦

戦いは簡単、間接攻撃か直接攻撃か、あるいは「おまかせ」「撤退」のいずれかを選んでコマンド入力するだけ。それぞれのキャラクターはその職業に応じた技を持っている。このときSDで表示されるキャラの動きがユーモラスだ。

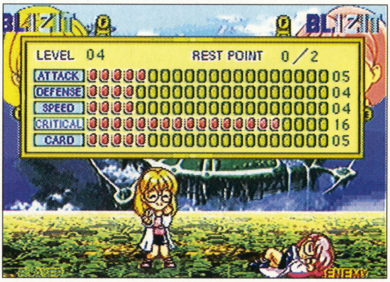
戦いに勝つと、キャラのレベルがアップする。レベルアップすると、攻撃力・防御力などの強さにかかわるパラメータや、出現率を表すパラメータなどのうち好きなものを上げられるのだ。その意味では一種の育成の要素もあるといえる。



同キャラ同士の対決もある。



看護婦・さなえの直接攻撃は「お注射！」。



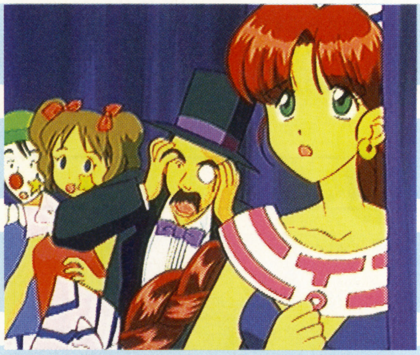
戦闘に勝ってレベルアップ！ 好きなパラメータを増やせる。

96年（PS）「戦闘国家 改」価格未定 ソニー・コンピュータエンタテインメント

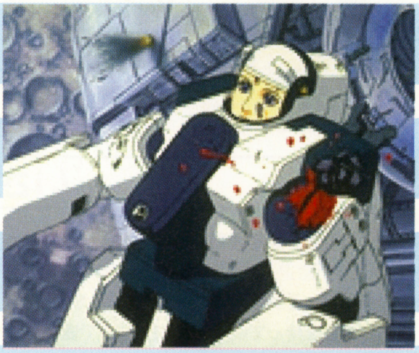
20人20色の人生

各召喚キャラはそれぞれの人生を彼女らなりに生きている。プレイヤーは召喚するときに彼女たちの人生を覗き見できる。あるキャラは寝ていたり、またあるキャラは命を賭けた戦闘の最中だったり、またあるキャラは巫女として悪霊と戦っていたりする。それだけでなく、召喚するタイミングによって彼女達の人生の行く末を左右することもできる。何度か召喚しているうちに彼女たちの人生のストーリーが眼前に展開していく。その展開次第ではすべての敵を倒した後に彼女たちのその後の人生（エンディング）を見ることができるのだ。エンディングにはハッピーエンドとバッドエンド（バッドエンドがないキャラもいる）がある。残念ながらキャラのひとりと結婚… てなことはないけれど、全員のエンディングを見るまで何回でもトライすべし。

召喚キャラのグラフィックはなんと230枚以上。プレイするたびに新しい発見があるに違いない。



失敗ばかりの猛獣使い・タニア。新芸を披露するところのようだが、ここで召喚すべきか、それとも....



サイボーグのエリコは被弾してしまった。エリコの悲しい人生をキミは救うことができるか。



OL沙緒梨は車で通勤。ここでの選択が彼女の運命を大いに左右することになる。



女子高生・貴美子。彼女は剣道部に所属していて、間接攻撃では竹刀を振るう。

お楽しみのグラフィック選集

ちょっとドキドキのシーンを、ピックアップ。まだまだほかにもあるけど、続きはゲームで、ね。


アマゾネス・ルヤの水浴び。


マタギのホタルは川で魚獲り。


アイドルの早紀チャンは水着グラビアの撮影中。召喚すれば彼女の歌声（？）も聞くことができる。

まだまだいるぞ召喚キャラ

何せ20人も召喚キャラがいるので、とても全員を紹介しきれなかったが、ほかにも女性ライダー・海賊・錬金術師・プリーストなど個性的な職業がそろっている。どのキャラもそれぞれ特徴的な技を持っている。キミは誰が好みかな？

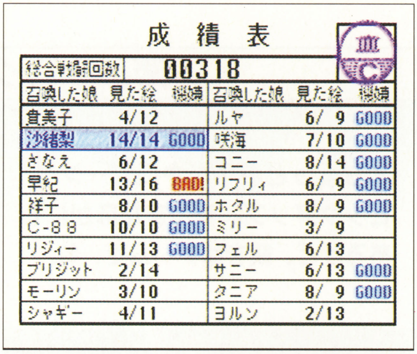


96年「DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～」タカラ（PS）6800円

・コ・ラ・ム・

目的はひとつじゃない

このゲームは召喚バトルを戦い抜くという目的のほかに、20人の女の子のエンディングを見るという目的もある。はやくゲームクリアしたければ、メインで使うキャラを3から4（各世界から1人ずつぐらい）にしぼって彼女たちのレベルをどんどんあげていく。とりあえず1回目のプレイでは最後までクリアすることをめざし、2回目からは多くのエンディングを見るためにいろいろなキャラを召喚して楽しむようにするとよいだろう。中には、あえて戦闘には不利な状態で召喚しないとストーリーが進まないキャラもいる。基本的にバトルで敗れてもコンティニューできるので、常に勝たなくてもよいのだ。



成績表

総合戦闘回数 00318

召喚した娘	見た絵	機嫌	召喚した娘	見た絵	機嫌
貴美子	4/12		ルヤ	6/ 9	GOOD
沙緒梨	14/14	GOOD	咲海	7/10	GOOD
さなえ	6/12		ユニー	8/14	GOOD
早紀	13/16	BAD!	リフリィ	6/ 9	GOOD
祥子	8/10	GOOD	ホタル	8/ 9	GOOD
C-88	10/10	GOOD	ミリー	3/ 9	
リジィー	11/13	GOOD	フェル	6/13	
ブリジット	2/14		サニー	6/13	GOOD
モーリン	3/10		タニア	8/ 9	GOOD
シャギー	4/11		ヨルン	2/13	

各キャラごとにグラフィックの総数と見た数が表示される。全グラフィック制覇をめざせ!



コンティニュー可。ときにはわざと負けてもよい。

96年「モンスターファーム」テクモ（PS）価格未定

声優陣も充実

主人公・昇のナビゲータ役をつとめるニルこと妖精ニルヴァーナ役のかないみかをはじめ豪華声優陣の起用も話題のひとつだ。また有名アニメーターを惜しみなく起用しており、アニメ・声優ファンにはたまらない一作だ。

声の出演

かない みか	平松 晶子
笠原 弘子	草地 章江
富沢 美智恵	岩男 潤子
久川 綾	冬馬 由美
	ほか



主人公の妹、麻美。昇の愛の秘密を知っているようだ。（声：笠原 弘子）



召喚バトルのパートナー、妖精ニル。（声：かない みか）

開発者直撃インタビュー

とにかくこのゲーム、他に類似のゲームが見つからない異色のギャルゲーなのだ。いったいどうしたらこんな発想が浮かぶのか、興味をもった記者はヒューマン本社を直撃取材した。

カードゲームの「ギャザリング」がヒントになって

──「アポなし」は本当に個性的なゲームだと思うんですけど、そもそもの発想の原点はどの辺にあるのですか。

小林　最近の一連の美少女ゲームブームで、この分野の需要が大きくなっているというのは当然念頭にありました。ただ、どうせ作るならよくありがちな育成シミュレーションやアドベンチャーでなく、当社独自のものを作ろうという思いがあって、プランを出し合ったなかに「アポなし」の原型となったアイディアがあったわけです。

市万田　もともとはカードゲームの『ギャザリング』がヒントになっていたのですが、『ギャザリング』はカードゲームだからこそ面白いので、それをそのままゲームにするより、キャラクターを呼び出して戦うという形にすれば面白いのではないかと思ったんです。

──そういったアイディアを実際形にするまでにはかなり苦労されたと思うのですが‥‥。

市万田　苦労の連続でした（笑）。

小林　アポなしの場合、20人の召喚キャラ１人につき１人のデザイナーという体制をとったので、進行管理が大変でしたね。それから戦闘シーンでSDキャラの女の子がいろいろとしゃべるのでセリフの数が膨大になってしまったのでその処理に手間がかかりました。



人気のカードゲームがヒントになった。

小林 祐一
HE開発部 部長





市万田 俊也
HE開発部
プランニング課ディレクター

中原 泰邦
宣伝課



凝っているといえば全てに凝っています

── 本当に20人のキャラすべてが個性的なのでキャラを作っていく上でも苦労されたのではないですか？

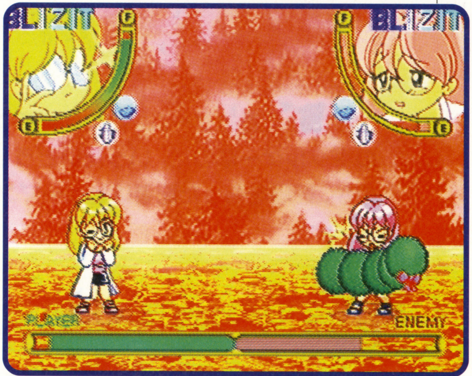
小林　そうですね。こういう美少女ゲームの場合、目や髪型などユーザーの好みが分かれるので、偏らないように意識しました。

中原　万人に受けるように‥‥。

小林　ギャルゲー好きの万人に（笑)。

── 看護婦さんあり、高校生ありで、ギャル好きならどれか自分の好みが見つかりそうですね。

小林　自分の気に入ったキャラを育ててゆく楽しみが味わえます。

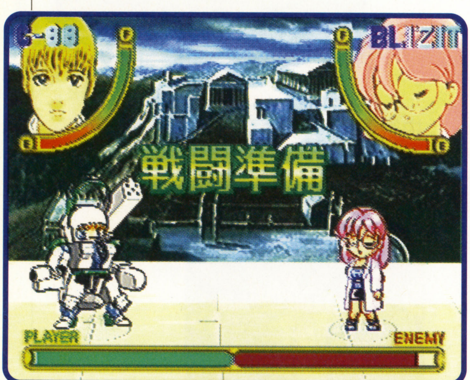


もっとも個性の現れるクリティカル技。すべて見るまで挑戦してほしい。

SDキャラの動きに関しては最高レベルのでき

── 今回特に力をいれたところ、凝ったところは？

市万田　肩がすごく凝って（笑)。いや凝っているといえば全てに凝っていますよ。グラフィックも平坦にならないようにあらゆる工夫を施してますし‥‥戦闘シーンですがこれはすごい（笑)。グラフィックを描いたスタッフには足を向けて寝られないほどなんです。こちらの期待以上の仕事をしてくれて‥‥。例えばサイボーグのエリコは登場するときに体のあちこちが開いたり閉じたりしてこれがサイボーグらしくてイイんですが、設定のどこにもそんなことは書いてない（笑)。おかげで容量が大きくて動かなかったり大変だったんですけど、それぐらいノッて作っているのでSDキャラの動きに関しては最高レベルのできだと思います。



強さで人気のサイボーグ、エリコ（左)。

── 戦闘シーンを眺めているだけで楽しいですものね。みなそれぞれ特徴的な技があって...みなさんはどのキャラがお好きですか。

小林　最初はモーリンが好きだったんですけど、いまはアイドルの早紀チャンと海賊のコニーが好きですね。スケジュールの設定も面白いし、早紀の歌とか樽を蹴っ飛ばすコニーとかいいですね。

中原　私はエリコの絵が好きです。あとキュクロプス（笑)。あの言いにくさといったら。それに最初に出てくるので印象が強いですね。

市万田　私は開発者の立場上、全キャラ満遍なく好きです。ただデバッグのときよく使っているのはサイボーグのエリコとかアマゾネスのルヤとかの強いキャラですね。

小林　そうそう。僕のルヤはレベル70超えてる(笑)。

山をひとつ売って、娘のためにマンションを買ってやったんです。

── たしかに早くクリアしたければ強いキャラを使いますね。
市万田　ただ、パラメータをあげるとき、攻撃力ばかりアップさせても出現率があがらないので、カードのパラメータにも気を配った方がいいです。
小林　戦いに勝ち抜くというのはひとつの目的ではあるんですが、それだけではなくて女の子たちの生活を覗き見ることができるというのもこのゲームのウリなんです。ビジュアルシーンのクオリティは高いですから。
── それぞれのキャラクターにストーリーがあって全部見るまで何回も遊べそうです。
小林　Dさんは誰が好きなんですか？
── えーと、やっぱりアイドルの早紀ちゃんと、あとOLの沙緒梨さんが好きです。沙緒梨の間接攻撃で怒ってパソコンを投げるのが気に入ってます。
市万田　あの技にはちゃんと背景があって、彼女の父親は大地主で、今は土地を売ったお金でお城のような家に住んでいて、彼女はそこの一人娘なんです。で、彼女は「こんな田舎にいるのはヤダ!!」てなこと言って、都会で一人暮らしをしているんです。だけど結局親から仕送りをいっぱいしてもらっていて、高い車を乗り回して、ブランド物ばっかりもっている。だからコンピュータなんか何台投げても平気（笑）。
── （笑）。


沙緒里のパソコン攻撃。

「ヒューマンのギャルゲー」をめざして

── 脱線してしまいましたが最後に読者のみなさんにメッセージを。
市万田　各キャラのクリティカル技にそれぞれ個性があらわれているので全員のクリティカル技を見るまではやっていただきたい。ちなみにアイドルの早紀チャンはクリティカル技のとき寝てしまうんですが、これはアイドルはどこででも寝られないといけないからで（笑）、これはバグじゃありません。
中原　今のギャルゲーの主流は恋愛ものなんですけれども、それに飽きちゃったひとにも楽しんでもらえると思いますし、ギャルゲーに興味のなかったひとにも純粋にゲームとして遊んでもらえればと‥‥セーブがあちこちでできるので、空いた時間にちょっとずつやってもらえれば気晴らしとしてもいいゲームです。
市万田　ちなみに基本コンセプトは「親の前で安心してできるギャルゲー」（笑）。
小林　アポなしは今後のヒューマンの目玉のひとつとして育てていきたいですね。スポーツゲームのメーカーというイメージが強くて今後もスポーツは重要な柱のひとつなのですが、ギャルゲーもひとつの柱としていきたいですね。「ギャルゲーのヒューマン」になるのではなく「ヒューマンのギャルゲー」と言ってもらえるような独自のソフトを出していきたい、ということです。
── ありがとうございました。

ライターのコメント

ギャルゲーの新機軸といっていいこのゲーム、何といっても召喚バトルシーンの楽しさが魅力。やっていて全然疲れを感じないのだ。
開発者インタビューでも苦しみの中にも楽しんで作られた様子がうかがえ、記者も楽しいひとときを過ごさせてもらった。ヒューマンの今後の独自のギャルゲー路線は要チェックだ。（D）



はるかぜ戦隊Vフォース

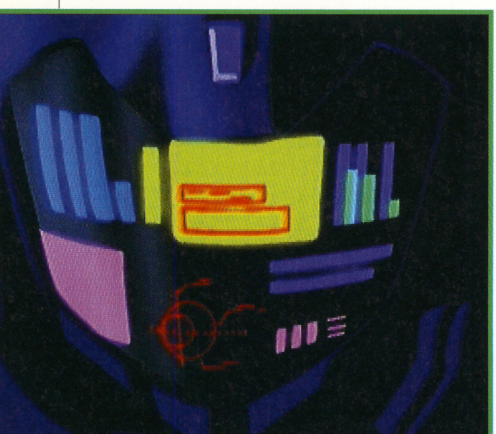
DATA	プレイステーション
メーカー	ビング
価格／発売日	5800円／11月15日発売（予定）
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM（3枚組）

最新鋭機を操りバスクキール帝国を撃滅せよ！

はるかぜ戦隊Ｖフォースは、様々なユニットを駆使して、各マップに鎮座している敵戦隊をせん滅していく戦略シミュレーションゲームだ。舞台は地上から宇宙、そして金星へとストーリーが進むごとに移り変わっていき、その都度新しい兵器が使えるようになっていく。

とはいっても相手の武装も次々にパワーアップされてくるし、ユニット数も増えてくるのだから、そうやすやすと勝つことはできない。ゆえにプレイヤーの知力の限りを尽くさなければそこに待ち受けているのはゲームオーバーの文字なのだ。

ステージの最初と最後、また様々な条件が整うと、まさにビデオCD並みの華麗なアニメーションが閲覧できる。これがはるかぜ戦隊Ｖフォースの最大の見どころだ。主人公である葵３姉妹の家に代々伝わるメッセージ、奈月の夢、そして次第に明らかになっていく真相‥‥すべてが重なったとき、物語はクライマックスを迎える!



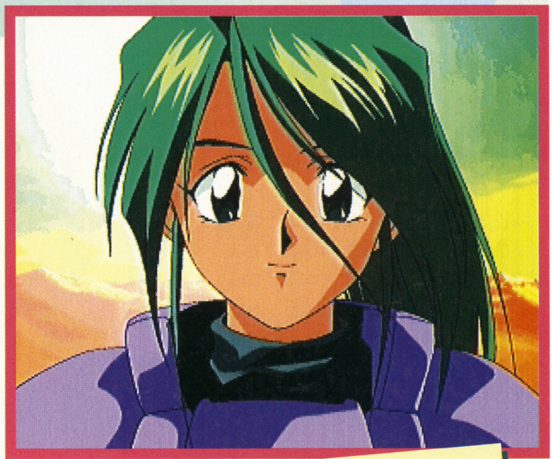
ライターのコメント

戦略シミュレーションといっても、大戦略クラスの難易度を持っているわけではないので、初心者でも十分楽しむことはできるだろう。基本的には主人公クラスの葵奈月、美月、華月、織田雪菜、そして空母が破壊されなければゲームオーバーにならないので、それら以外のコマを前面に立たせるとステージをクリアしやすい。しかしあまりに過保護過ぎると今度は彼女たちのレベルがアップせずに、後半の戦いが厳しくなるので要注意。

最初のうちはステージ３の山を越えるのに四苦八苦するかもしれないが、なんとかがんばって彼女たちのアニメシーンをモニターで見てほしい。

葵奈月
NATSUKI AOI

VOICE：白鳥 由里



海軍訓練部隊ブルーマリンズの訓練生で、葵財閥会長の3女。細かいことにはこだわらないおおらかな性格を持ち、幼い頃から夢の中で物語のキーとなるイクト・マズナークなる存在と接していた。

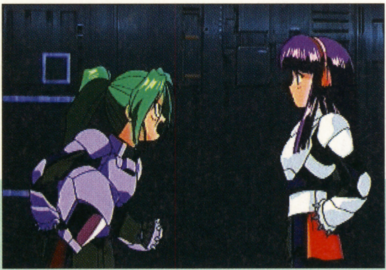
まだまだ15歳という多感な年ごろながらも一生懸命戦闘に身を費やしているが、それでも優しいところは忘れていない。

だがそそっかしさはブルーマリンズ一番ではないかとみんなに思われているフシがあるようだ。



西暦2008年5月5日生まれ

年齢	15歳
身長	153cm
体重	45kg
趣味	UFOキャッチャー、ショッピング
好きな色	パステル系全般
性格	細かい事にはこだわらない、無邪気でおおらかな性格。男の子と遊ぶことの方が多く、明るくよく笑う。





葵 美月

MIZUKI AOI

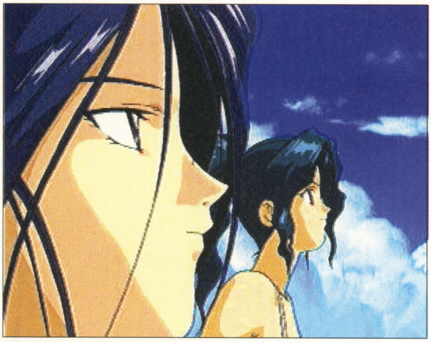
VOICE：今井 由香



奈月の姉である彼女も、海軍訓練部隊ブルーマリンズに所属している訓練生だ。情熱家ながら冷めるのも早く、とにかく周りをかき回さずにはいられない。

高校3年生ではあるが、海軍と密接なつながりを持つ葵財閥の一員であるがゆえ、新型戦闘機のテストパイロットなどにも駆り出される。まあそれだけ潜在能力が高いという表れなのだろうが。

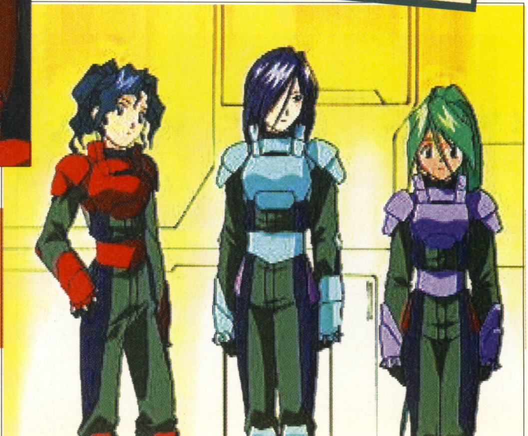
男勝りな口調でちょっと気分屋なところがチャームポイント。



西暦2006年8月15日生まれ

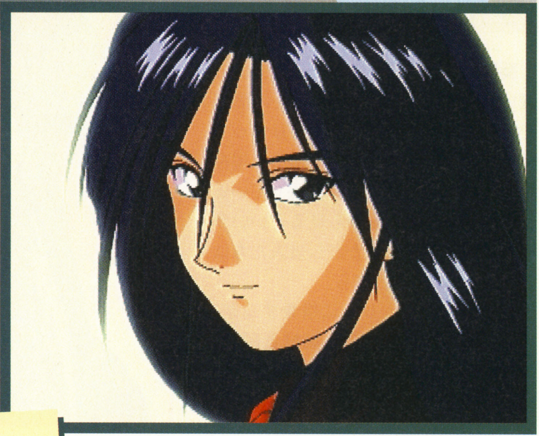
年齢	17歳
身長	160cm
体重	48kg
趣味	スポーツ全般
好きな色	暖色系
性格	活発で行動的。物事を楽観的に考える傾向があり、思ったことをそのままストレートに伝えるのできつい印象が持たれやすいが、その半面寂しがり屋な部分もある。





葵華月
KAGETSU AOI

VOICE：天野 由梨



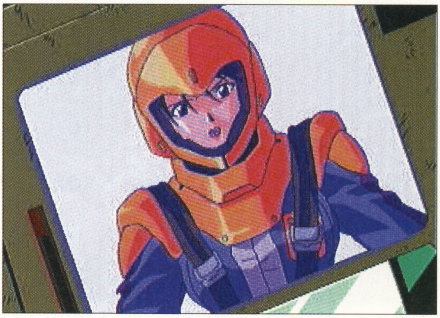
奈月、美月の姉で3姉妹のリーダーでもあり、地球連邦海軍准尉という称号も持っている。といっても本当の姿は20歳の大学生。だがその責任感からか、とても落ち着いた行動が頼もしい。2人と同じくブルーマリンズの訓練生として働いている。

戦闘能力はさすがに秀でている。

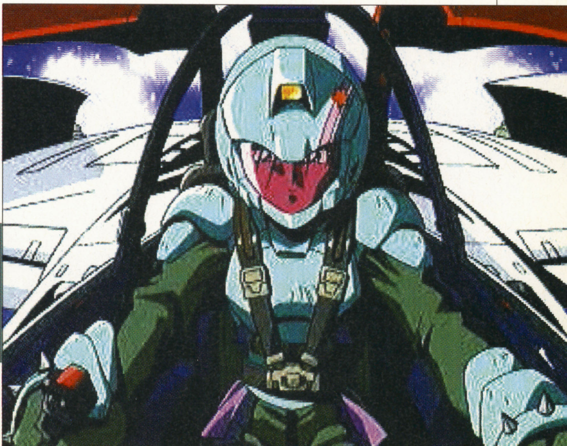
グラスターズ総帥である中本数魔とは、まんざらでもない仲らしい。

西暦2003年11月3日生まれ

年齢	20歳
身長	165cm
体重	47kg
趣味	カラオケ、釣り
好きな色	黒
性格	クールなタイプであくまでも冷静沈着。イメージ的に融通のきかない堅物に思われがちだが、結構そそっかしいところもある模様。しかしここ一番での判断力は目を見張るものがある。



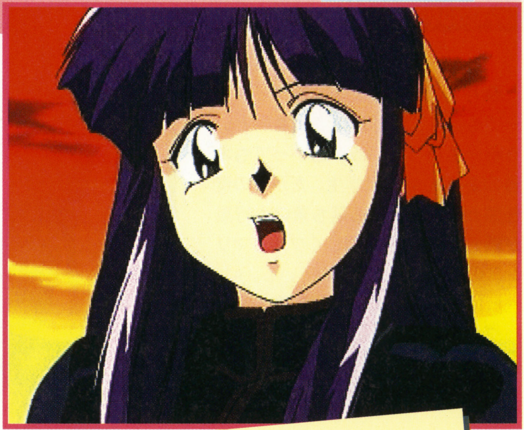




織田 雪菜

VOICE：矢島 晶子

YUKINA ODA



葵財閥、及びグラスターズと関係の深い織田電器産業エレン会長の孫娘で、ことあるごとに奈月と張り合っている。同じ中学で同級生である（現在中学3年生）ということも関係しているのだろうが、まあ端から見るといいライバル兼友達同士。ただし当人たちはどう思っていることやら。

最初はエンキュリーに搭乗するが、ストーリーが進むと葵3姉妹と同様、レグルスを駆って戦闘に参加してくる。



西暦2008年3月3日生まれ

年齢	15歳
身長	154cm
体重	43kg
趣味	機械いじり
好きな色	ピンク
性格	とにかくプライドが高く、目立ちたがり屋で新しい物好き。思い込みが激しく喜怒哀楽がハッキリしており、またあねさん肌のためか、困った人を見捨てておけない一面も持っている。





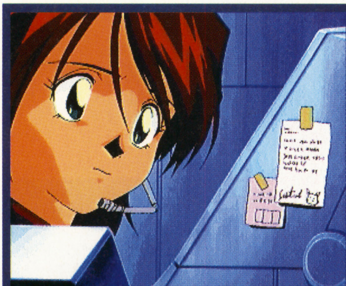
中本 数魔

VOICE：三木眞一郎



地球連邦軍の空軍、陸軍をスポンサードする巨大複合企業グラスターズの若き総帥。また対異星文明プロジェクトの総指揮者でもあり、宇宙空間にて活動を行うことが多い。

戦闘時は自らが設計した戦艦エチュード2に同乗して、直接指揮をとるほどの行動力も兼ね備えている。



吉崎 えり子

VOICE：小西 寛子

17歳で高校2年生。ちなみに美月の後輩でもある。ブルーマリンズ隊員に直接指示を出す指令センターの航空管制官であり、特に奈月の信頼が厚い。

最初は地球連邦軍の航空母艦シリウスに同乗するが、その後エチュード2へと移動し、やはり奈月たちへの指示を担当するようになる。

イクト・マズナーク

VOICE：山口 勝平



奈月の夢に幼少の頃から現れ、交信を行う謎の青年。

金星で発見された古代文明と密接な関わりを持ち、ストーリーのコアとなる人物（?）でもある。

とにかく彼の正体は物語が進むことで明らかになるだろう。



ガイチ・カスバ

VOICE：水谷 優子

バスクキール帝国独立第4軍上級少将。帝聖モラレイの息子だが、王子としての扱いは受けずに、軍に身を置いている。

彼の率いる強行機動艦隊ジャライアはいまだ経験足らずの者が多いが、とにかく精鋭の集まりで、今後の戦闘においてやっかいな存在となることは間違いないだろう。

ステージ1は地球上での戦闘だ！



エンキュリーのパラメータ。ビームに弱いことが分かる。



敵の戦闘艇アブリーブ。ミサイルで攻撃しよう。



ここから『はるかぜ戦隊Ｖフォース』のストーリーが始まる。

コークライトG2にはビームで応戦だ。





一定のターンが過ぎると、雪菜が援護に現れる。

ステージ1は地球に侵略してきたバスクキールの戦闘艇などを撃破する。相手はそれほど強くはないが、こちらの戦力もまだ乏しい（新型機レグルスがまだ到着しないため、エンキュリーでの戦闘となる）ため、一撃離脱的な戦い方が必要だ。

つまり最初のターンで敵に近づき攻撃し、次のターンでは攻撃してから逃げるといった方法だ。

また初めのステージのうちはあまり関係ないが、地形を生かして防御率を上げる戦法もかなり役立つ。そのために、あらかじめ地形効果を調べておくこと。燃料といった概念はないので、それこそ永遠に飛び回ることも可能。しかし弾薬補給などをしっかりしておかないと、いざというときに攻撃できずに、みすみす敵の照準の前に機体を持っていってしまうこともありうる。各ユニットの状態は常々チェックしておこう。

COLUMN

主要メンバーが敵を攻撃すると、経験値を得ることができる。これはたとえ攻撃に失敗したとしても増えてくれるものなので、ステージ1～2ぐらいまでは、できるだけ奈月機などで攻撃させるようにするといいぞ。

だからといって他のユニットを壁がわりにするのも考えもの。なぜなら前ステージで生き残ったユニットが、援護に駆け付けてくれることもあるからだ。

早期に決着をつけたいときは、自分の味方のユニットが多ければ多いほど楽に戦いを進められる。できるだけ戦死者を出さないように心がけよう。

戦いに勝利するとアニメーションだ

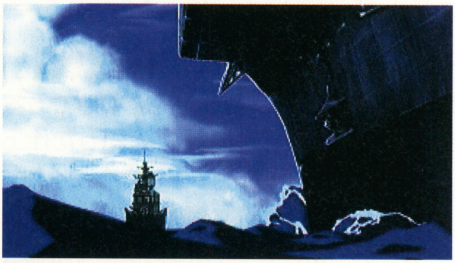
無事にステージをクリアすると、以後のストーリーがアニメーションで語られる。

ちなみにこのアニメ部分だが、一度見たものは後で何度でも見直すことができる。

逆に言えばゲームをクリアすれば、アニメ部分を全部再生することで、まるでOVA（オリジナルビデオアニメ）を見ているかのような楽しみかたもあるわけだ。

といっても戦闘中のアニメだけは確認できないので、各機体の雄姿を見たいならば、もう一度やり直すことをオススメする。

なおはるかぜ戦隊Vフォースは3枚組のCD-ROMという、かなり力の入った作品なのだが、それぞれのCD-ROMを入れると、合計3パターンのプロローグが見られる。以後のストーリー進行上、知っておくとより楽しめる設定もふんだんに盛り込まれているアニメーションなので、買ったらまずはオープニングアニメの制覇から始めよう。



ブルーマリンズ艦隊の雄姿。



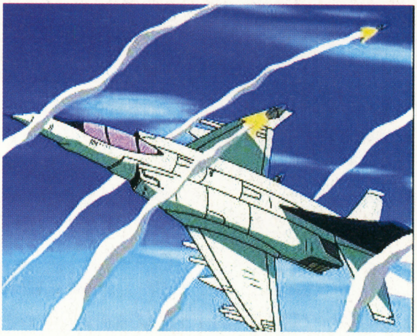
このパラソルの中には誰がいるのだろうか?

宇宙、そして金星上での戦闘に

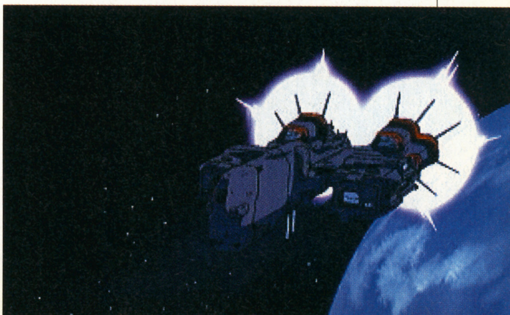
ステージをクリアしていくと、次第に戦闘は大掛かりなものとなり、葵姉妹や雪菜たちもその戦禍に巻き込まれていく。

特にギモスやガイチが現れる頃には、かなり地球連邦軍とバスクキールの火花は大きくなっているだろう。

だがこちらも雪菜がレグルスに乗れるようになったりと、相手のパワーにひるむことのない状態になってくるので、まあそう簡単には負けないだろうが。また月面基地や金星基地（VRS）に近づけば、周囲の味方もこっちの戦いに参加してくれるようになる。この辺りからバスクキールと葵家を結ぶ線や、金星の秘密が見え隠れしてきて、テンションが高まってくる。ただでさえ普通の戦略シミュレーションゲームと違って、アニメーションで語る部分の多いはるかぜ戦隊Vフォース、よりキャラクターに思い入れをしてしまう度合いも増えるというものだ。



敵のミサイル攻撃を避けろ!



そして戦いの舞台は宇宙へ‥‥。エチュード2を中心としてがんばろう。

卒業～クロスワールド



DATA

	セガサターン
メーカー	小学館プロダクション
価格／発売日	5800円／11月22日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
メディア	CD-ROM

あの卒業～クロスワールドが やっとSSに登場だ

今回のSS版は、基本的にはPS版「卒業～クロスワールド」の完全移植であるが、いくつかの機能が付加され、発展版「卒業～クロスワールド」といった仕上がりになっている。

簡単に違いを説明すると、SS版には新しく録りおろしたオリジナルヴォイスドラマが収録されたうえ、¥6800→¥5800へとプライスダウン。お買い得感がぐっと増している。PSを持っていなくて「卒業～クロスワールド」ができなかった人、または「卒業シリーズ」のヘビーマニアは絶対買いの1本だ。

「卒業～クロスワールド」をまだやったことのないあなたのために、簡単にストーリーと登場する女の子を紹介しよう（念のため）。

ストーリー

主人公は高校3年生。高校生活最後の夏休みを、叔父の経営するアウトドアショップ「フィールドスケープ」でバイトして過ごしている。大きな夢をいだきながら…… その夢とは、空を飛ぶこと。しかし今は空を飛ぶ術がない。今できるのは、紙飛行機を飛ばすことだけ。

主人公の飛ばすそんな紙飛行機に、気付いた少女がいた。1つの紙飛行機がとりもった少女との出会い。いつしか少女も、主人公の一途な夢を応援してくれるようになり……

「卒業～クロスワールド」のヒロインたち

「卒業～クロスワールド」に登場するのは卒業と卒業IIに登場する女の子10人+新キャラクター2人。その内、今回、主人公と親密な関係になれるヒロインは7人である。ちなみにおつきあいできるのは1人だけ。2兎を追うもの1兎も得ずなのだ。





横山 めぐみ

私立清華女子高等学校　3年A組
誕生日／11月17日
星座／さそり座
血液型／O型



西川 真樹

私立清華女子高等学校　3年A組
誕生日／4月15日
星座／おひつじ座
血液型／B型



中本 静

私立清華女子高等学校　3年B組
誕生日／9月18日
星座／乙女座
血液型／A型



新井 聖美

私立清華女子高等学校　3年B組
誕生日／12月3日
星座／いて座
血液型／O型



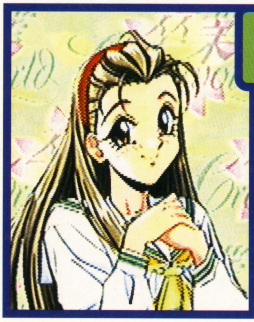
志村 まみ

私立清華女子高等学校　3年B組
誕生日／1月4日
星座／やぎ座
血液型／B型



谷 由利佳

私立清華女子高等学校　2年B組
誕生日／5月17日
星座／おうし座
血液型／O型



安田 舞奈

私立清華女子高等学校　2年B組
誕生日／6月4日
星座／ふたご座
血液型／B型

今回のSSの目玉。オリジナルヴォイスドラマとは……

まだ編集部でも実際の画面は確認できていないのだが、どうやらストーリーは全部で4話収録されるらしい。出現条件はゲームをクリアすること。内容は、メインストーリーの陰に隠された裏話ということだ。だれもが知らなかったヒロインたちの謎が次々と明かされていく。

注）画像はすべて開発中のものです。

97年「テストドライブ（仮）」ココナッツジャパンエンターテイメント（PS）価格未定

Marriage［結婚］

プレイステーション	
メーカー	小学館プロダクション
価格／発売日	6800円／10月10日発売
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

DATA



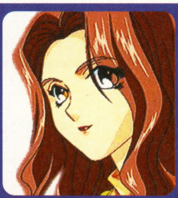
独身者（既婚者も）待望の結婚シミュレーションゲーム、PSに登場

このゲームは女の子と出会い、デートを重ね、プロポーズし、婚約、そして結婚するまでの日々をシミュレートするゲームだ。しかし、待ち受けているのは彼女との甘〜い日々だけではない。恋敵が現れたり、上司の命令にふりまわされたり、うっかりパラメータが下がっているのに気付かず途中でふられることだって（トホホ）。

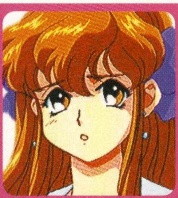
登場するのは5人の女性。彼女たちの中から最良の伴侶を見つけだし、結婚までこぎつけよう。しかし、お目当ての女の子に気に入ってもらうためには自分を磨くことが大事。女の子好みの男になり（パラメータを上げ）、女の子に気に入ってもらえる受け答えをする（天使か悪魔かを選ぶ）ことが必要だ。こんなところまで現実と一緒とは……。 男は努力が必要なのだ。



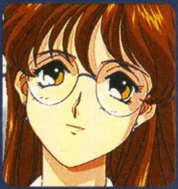
新井 聖美
企画部所属
誕生日／12月3日



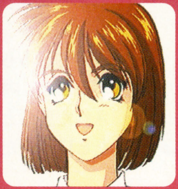
高城 麗子
社長秘書
誕生日／10月3日



志村 まみ
総務部所属
誕生日／1月4日



中本 静
開発部所属
誕生日／9月18日



加藤 美夏
人事部所属
誕生日／7月23日

勝ち気な子、
おとなしい子、
元気な子…あなたと
ともに歩むのは誰？

ゲームの進めかた

結婚までの流れ

- **ゲームスタート**
- **日曜日の夜**
  1週間のスケジュールをたてる
  電話でデートの約束をする
- **月曜～金曜**
  残業や習い事など。入力された項目に応じて主人公のパラメータが上下する
- **土曜、日曜、祝日**
  原則的にはデート。デートを断わられたときは、ほかの予定を入れても可
- **ランダムにイベント発生**
  女の子とデート中のイベント
  上司の命令のイベント
  出世のイベントなど
- **プロポーズ**
- **婚約**
- **結婚**

何はともあれ自分を磨け

ゲームを始めた当初は主人公のパラメータは当然低い。この状態では、デートを申し込んでも女の子に見向きもされないのだ。よってゲームを始めてしばらくは、自分のパラメータを上げる作業が中心となる。また、お目当ての女の子によって求められるパラメータが違うので、計画的なパラメータアップが必要だ。



主人公の初期パラメータ。これではいくら頑張ってデートに誘っても、断わられるのがせきのやま



ほらね。やっぱり

97年 価格未定
「ファイナルファンタジータクティクス」 スクウェア （PS）

スケジュールの入力とパラメータ



●休暇
会社を休む。体力回復にはもってこいだが、勤務評定が下がるので注意が必要

習い事
無料、低額、高額と3つに分かれている。その特性によりパラメータが上下する（※1へ）

●ショッピング
買い物にいく。女の子にプレゼントを送ることができ、好感度を上げることができる（※2へ）

●仕事
平日は残業、休日は休日出勤となる。お金は増えるが、体力の消耗には注意

●予定なし
お金と体力はそのままだが、パラメータは下がってしまう

●体調
1日ごとに変化する。悪くなるにつれ青→赤へと変化する

●知識
知識量を表示。読書などで上げることができる

●元気
性格の明るさを表示。体調とは別のパラメータ

●感性
物事に対する心のこまやかさを表示

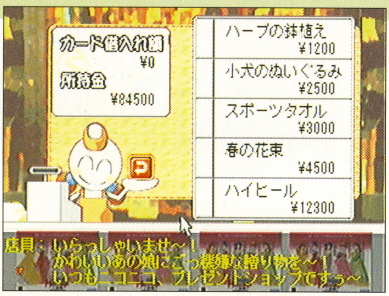
●男気
男らしさを表示。

●包容力
女性に対する心の広さを表示

※1
習い事とパラメータの相関図

無料	読書	知識↑	元気↓	感性→	男気↓	包容力↓
	ジョギング	知識↓	元気↑	感性→	男気↑	包容力↓
	音楽鑑賞	知識↑	元気↓	感性↑	男気↑	包容力→
	付き合い	知識↓	元気↑	感性↓	男気↑	包容力→
	家事	知識→	元気→	感性→	男気↓	包容力↑
低額	英会話	知識↑	元気↓	感性↑	男気↓	包容力→
	クルーザー教室	知識↓	元気↑	感性↑	男気→	包容力↑
	テーブルマナー	知識↑	元気→	感性↑	男気↑	包容力↓
	日本武道	知識↓	元気↑	感性↓	男気↑	包容力↑
	3大料理コース	知識→	元気↓	感性↓	男気↑	包容力↑
高額	スーパーセミナー	知識↑	元気↓	感性↑	男気↓	包容力↓
	謎のスポーツジム	知識↓	元気↑	感性↓	男気↑	包容力↓
	謎のダンスクラブ	知識↓	元気↑	感性→	男気↓	包容力↑
	謎の男塾	知識↑	元気↓	感性↓	男気↑	包容力↑
	鉄人教室	知識→	元気→	感性↑	男気↑	包容力↓

額が高額になればなるほど、パラメータの上昇率は上がる。ただ、お金はぐんぐん減っていくので注意



※2
ショッピング画面

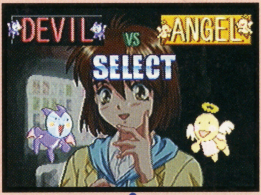
スケジュールにショッピングを組み込むと、下のようなショッピング画面が表示される。相手の性格を読み、喜んでもらえるものを贈ろう。

97年1月17日「シヴィザード」アスミック（PS）5800円

ランダムに発生するイベント

ゲームを進めていくと、突然イベントが発生したりする。選択の仕方によっては、後々まで展開に影響することがあるので注意したい。天使を選ぶか、悪魔を選ぶか、ここが判断のしどころだ。

デート中のイベント



デート中に出てくる天使と悪魔

バッチリ選べば好感度アップだが・・・・



選びかた次第では気持ちが伝わらないことも

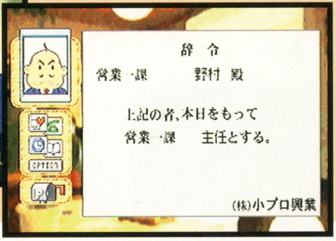


上司の命令のイベント

仕事を終えての帰りがけに、いつも無理難題ばかり持ちかけるハゲ部長。断わりたくても断われない。これもしがないサラリーマンの性



出世のイベント



ヤッタネ、出世だ。部長のワガママ聞いててよかった。これで収入もアップだ

デートをどんどん重ねていくと・・・・

彼女好みの男になって、楽しいデートを重ねていくと・・・・。ようやく念願の恋人同士に。

しかし、ここで気を抜いてはいけない。彼氏気取りでたるんでいると、いつか愛想をつかされるぞ。

ここから先、彼女とハッピーエンドを迎えられるかはあなたの努力次第。

検討を祈る。



ギャルズパニックSS

セガサターン	
メーカー	毎日コミュニケーションズ
価格／発売日	6300円／9月27日発売
ジャンル	アクションパズル
メディア	CD-ROM



シルエット☆ストーリィズ

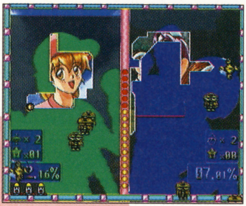
プレイステーション	
メーカー	KANEKO
価格／発売日	5800円／9月27日発売
ジャンル	アクションパズル
メディア	CD-ROM



97年1月未定「AZITO—アジト—」アステックトゥーワン（PS）
5800円

この2つのソフトを同時にとりあげたのには実はワケがある。「ギャルズパニックSS」と「シルエット☆ストーリィズ」には、なんと同じ開発チームが関わっているのだ。登場する女の子たちも共通で、今売り出し中の12人。気にいった女の子の姿をぜーんぶ見るには、PSもSSも持っていないとダメ、なんてちょっとタイヘンすぎる？





SSソフト「ギャルズパニックSS」では2P対戦モードを搭載している。熱い戦いは必至だ

ギャルズパニックSS

君は全員制覇できるか！？

シルエット☆ストーリィズ

PSソフト「シルエット☆ストーリィズ」にはストーリーモードがついて美少女の魅力満載だ

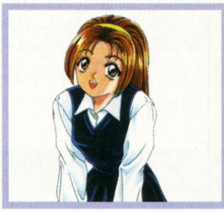




12人のギャル一気に紹介(小さくてゴメンね)



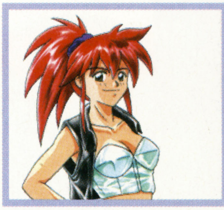
深井 ミドリ
3月22日生まれ
牡羊座　15歳
B型
155cm　40kg
B82　W53　H83
趣味／
ローラーブレード
VOICE／杉本　博子



太田 絵理香
10月20日生まれ
天秤座　17歳
O型
161cm　44kg
B81　W55　H84
趣味／ショッピング、ヘアバンド集め
VOICE／小島　朋子(T.A.G)



田嶋 理都
5月16日生まれ
牡牛座　14歳
O型
148cm　38kg
B77　W50　H81
趣味／プロレス観戦
VOICE／菊池　純(T.A.G)



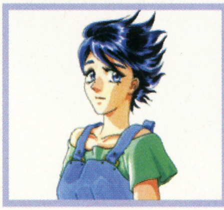
本堂 悦子
10月29日生まれ
さそり座　19歳
A型
170cm　55kg
B86　W63　H87
趣味／祭
VOICE／奥谷　真琴



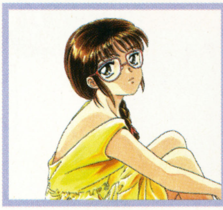
木崎 麗衣
6月2日生まれ
双子座　22歳
AB型
168cm　49kg
B86　W52　H83
趣味／仕事、ショッピング
VOICE／
小野　あきら(T.A.G)



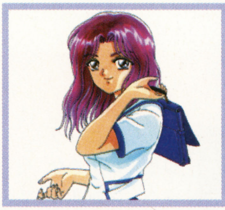
リーフ
11月30日生まれ
射手座　13歳
O型
15cm　3.5kg
B8　W5　H8.5
VOICE／秋山　悦子



サキ
7月14日生まれ
蟹座　24歳
B型
170cm　53kg
B82　W58　H86
VOICE／千葉　麻衣子



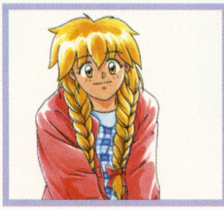
久保田 冬子
12月26日生まれ
山羊座　18歳
A型
164cm　45kg
B81　W60　H85
趣味／読書
VOICE／
根岸　浩子(T.A.G)



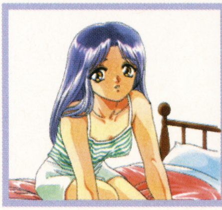
白浜 朝子
8月6日生まれ
獅子座　17歳
B型
156cm　42kg
B88　W58　H87
趣味／ツーリング
VOICE／上田　砂代子



須原 ゆう
2月2日生まれ
水瓶座　20歳
AB型
173cm　53kg
B83　W59　H88
趣味／男装、芸術
VOICE／
本　美奈子(T.A.G)



江本 明日香
9月15日生まれ
乙女座　19歳
O型
157cm　45kg
B84　W56　H84
趣味／散歩、ハミガキ
VOICE／
那須　裕恵(T.A.G)



泉 慶子
3月9日生まれ
魚座　21歳
O型
159cm　46kg
B82　W59　H83
趣味／
ビデオ鑑賞、旅行
VOICE／大貫　慶子

97年1月未定「F1チーム運営シミュレーションF1 GRAND PRIX 1996 WINNING CIRCUIT」ココナッツジャパンエンターテイメント（PS）価格未定

ギャルズパニックSSの魅力大解剖

泉 慶子ちゃん全画像大公開！

**編集部で1番人気の泉 慶子ちゃんの全画像を一挙掲載！
画像を頭に叩き込んで、100%クリアを目指そう！**

ひとりでギャルズ



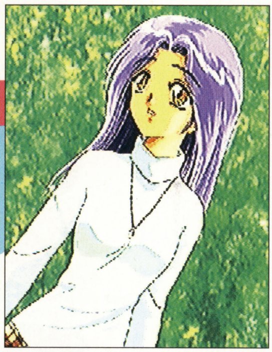
ステージ1

比較的、敵のボスキャラを追い込むスペースが多いこのステージ。
右上か左上にボスを閉じ込めよう。楽勝、楽勝



ステージ2

敵を追い込むスペースの少ないこの面は、はっきり言ってかなり厳しい。
ちびちびと陣地を広げながら右上か左下にボスを追い込むしかない



ステージ3

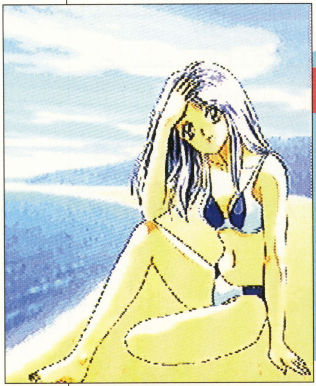
う～ん、散歩中の慶子ちゃんかわいい。この面は左上にボスを追い込むのがオススメ

「ギャルズパニックSS」「シルエット☆ストーリィズ」共通必勝テクニック

1 「鳥カゴ」

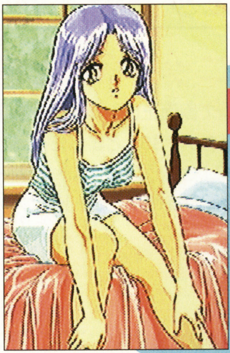


このテクニックは周りに大きなスペースがある場合に有効だ。まず、敵のボスを追い込むために「コ」の字型にカゴを作る



ステージ4

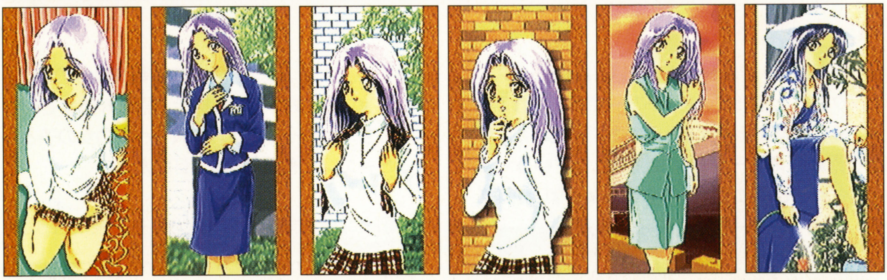
やっと出てまいりました。ようやくこのステージで慶子ちゃんの水着姿が拝めるぞ。
ありがたや…ありがたや…。左上にボスを追い込もう



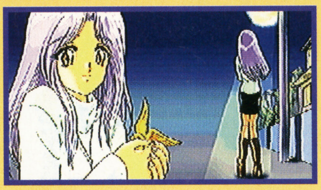
ステージ5

ひとり、部屋でくつろぐ慶子ちゃん。右上か左上でボスをしとめよう。
家に帰って、こんな子が出迎えてくれたらなぁ

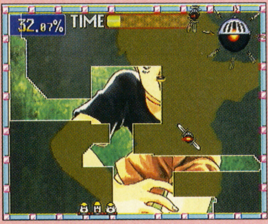
ふたりでたいせん



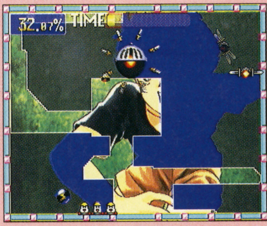
5ステージをすべて100%クリアすると……？



本邦初公開！ これが隠されたスペシャル画面だ。
もちろんほかの11人にもそれぞれ1枚用意されているゾ



ボスの動ける範囲を徐々に狭めていきながら、ボスがカゴの中にはいるのをひたすら待つ。ここは時間の許す限り待つのだ



ボスがカゴの中に入ったら、すばやくカゴのフタを閉めよう。カゴの中がシルエットにかかっていなかったら一気に100%クリアだ

97年1月未定「X－COM」未知なる侵略者 メディアクエスト
（PS）5800円

シルエット☆ストーリィズの魅力大解剖

ギャルズパニックSSとは一味違ったつくりに

自機が引っぱるラインで画面上のシルエットを囲み、その下のグラフィックを見ることができるという基本ルールは「ギャルズパニックSS」とまったく同じ。

「ギャルズパニックSS」と違うのは、ストーリーがついていることと、一画面ごとにクリアの条件が設定されること、また、女の子の着せ替えモードがついているという点だ。

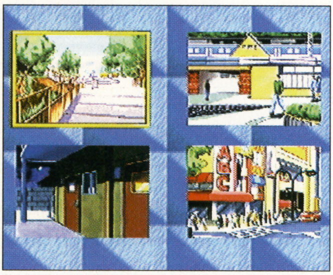
ストーリーモードとは

すとーりー

主人公（あなた）は、彼女もいないごくごく平凡な青年。そんなある日、謎の宇宙人パニィと出会う。このパニィがちょっとした能力の持ち主。なんと、人の運命にいたずらをするバイキン「運命キン」を見破り、運命を変えることができるのだ。あなたは、「運命キン」の妨害を避けながら、素敵な彼女をゲットすることができるか？

自分で運命を切り開け

「シルエット☆ストーリィズ」には「ギャルズパニックSS」と違って、ストーリーが用意されている。自ら移動先を選択し、その先で出会った女の子と素敵なストーリーが展開されるという寸法だ。もっとも素敵な展開になるかならないかはあなたの腕次第。つまり自分の運命を自分の力（アクションパズル）で切り開き、素敵な彼女をゲットしちゃおうってワケ。12人すべての女の子とハッピーエンドを迎えるのが目的だ。



ゲームが始まると、まず移動可能ステージの選択画面となる。この画面で行き先を決めよう。その選択によって、出会う女の子が違うのだ。

ちなみにこの初期画面の移動可能ステージと出会うことができる女の子の相関関係は以下のとおり。

公園	散歩	木崎　麗衣
	噴水のそば	深井　ミドリ
駅	ぶらつく（北口）	田嶋　理都
	朝の電車	太田　絵理香
	ふと、空を見る	久保田　冬子
	ぶらつく（南口）	須原　ゆう
アパートの近所	寝る	サキ
	裏庭	リーフ
	ちょっと外へ	泉　慶子
街	喫茶店	江本　明日香
	ゲームセンター	本堂　悦子
	コンビニへ	白浜　朝子

「ギャルズパニックSS」「シルエット☆ストーリィズ」共通必勝テクニック 2

「ヤマアラシ」

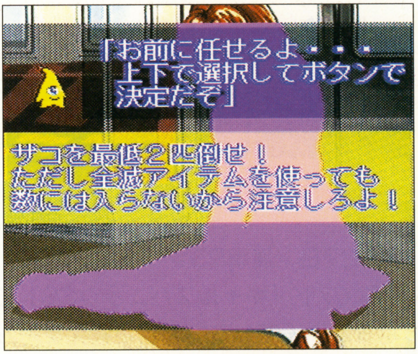


まず、画面を中央から2分する。その時、ボスを背景の多い画面のほうに追い込むことが、高いパーセンテージでクリアするための必須条件

97年1月未定　「GUNSHIP」　メディアクエスト　(PS)
5800円

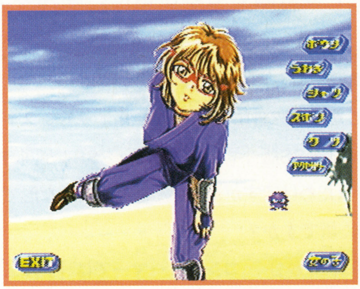
敵の攻撃で自機をすべて失うことなく、女の子のシルエットを80％以上囲むことがステージクリアの最終目的なのだが、目的達成のためにはパニィのお告げをクリアする必要がある。

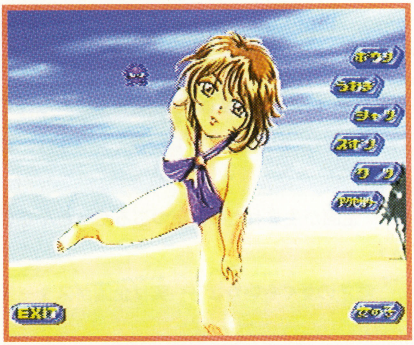
そのお告げとは「3％ずつ2回エリアを獲得せよ」だとか「線を50ドット以上のばせ！　別に囲まなくてもいいぞ」なんていうような無理難題ばっかり。しかし、かわいい彼女をゲットするためには、自らの力で運命を切り開かなきゃ。



女の子の着せ変えモードとは

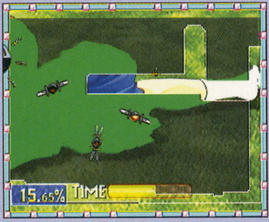
1人の女の子のストーリー（5ステージ）をすべてステージクリアすると、スペシャルエンディングを見ることができるゾ。ここまできたらもうバッチリ。その女の子のブロックは100％となる。そして、100％クリアした女の子は着せ替えモードで遊ぶことができるのだ。



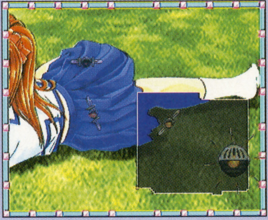




スーパーモデルの麗衣さんが‥‥。（右上）忍者に変身。カッコイイ。（右下）ダメだこりゃ



ボスのいるほうのフィールドをさらに2分する。この時も、先程と同様、背景の多い画面のほうにボスを追い込むことが大事



以上のように、ボスのいるほうの画面を2分していく。ある程度のサイズまでボスのいるスペースをせばめたら、あとはラインで閉じるだけ

97年2月未定　「エアーコマンダー」　バンプレスト　（PS）　価格未定

開発者突撃インタビュー

こんなこと話していいのかな!?
金子に就職したがる人間はいなくなるだろうけどね(笑)

9月27日、無事PSソフト「シルエット☆ストーリィズ」と
SSソフト「ギャルズパニックSS」の発売を終え、
ホッと一段落している若手開発チームを編集部が直撃した。
ホットな会話もそのままに、開発の生の声をお伝えする。

ギャルズパニック3本柱の誕生

●― この9月27日に、PS版「シルエット☆ストーリィズ」とSS版「ギャルズパニックSS」が同時発売されたわけですが、皆さんはどのような形で関わった訳ですか?

兼松(以下「か」)　コンシューマーでは「シルエット☆ストーリィズ」「ギャルズパニックSS」の2本ですが、実はそれと平行してアーケード版の開発も進めていました。私はこれら3本のゲームの設計を担当しました。

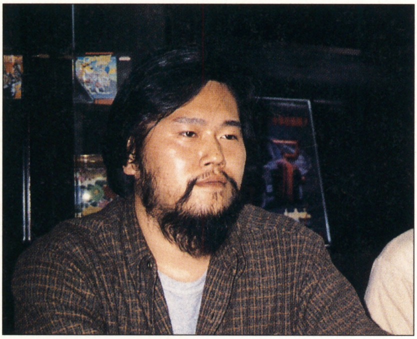
根本(以下「ね」)　私もギャルズパニック3本柱すべてに関わり、ゲームのデザイン全般を担当しました。実際にはゲームの要である女の子のキャラクターの設定から、実際の描き込みまでやりました。

平井(以下「ひ」)　私はSSの開発チームとして「ギャルズパニックSS」のプログラミングを行いました。

●― 企画が生まれたのはいつごろだったんですか?

か　昨年の夏ぐらいかな?　実は企画がスタート





根本　孝充
(株)金子製作所　開発部　デザイン　ギャルパニチームチーフ
三重県出身。イベント会社に就職したが、転職。いくつかの会社を経て金子製作所へ。妻子をこよなく愛す、のだが全然家に帰っていない（もちろん仕事）。休日は子供と終日コミュニケーション。

した当初は、アーケード版とPS版の2本でいく予定だったんですよね。

ひ　われわれSSのプログラムチームは、まったく別のゲームの開発をする予定だったんです。

●―それがまた、どうして？

ね　うーん。これは言いづらいなぁ。早い話がその企画がボツになっちゃったんですよ。

ひ　あのボツがなかったら「ギャルズパニックSS」は生まれていなかった。

●―本格始動から約1年で発売にこぎつけた訳ですが、一番キツかったのはいつごろですか？

か　2月から3月ごろですね。

ね　確かにあのころはひどかった（笑）。昼飯を誘いにデバッグルームにいくと机に突っ伏す者、椅子で海老ぞって寝ている者ばっかり。突っ伏したり海老ぞったりで誰ひとり起きてないんだもの（笑）。

か　睡眠が……。あの時は睡眠が……。

ね　デバッグのときもデバッグそのものより目をあけているほうがつらくてね（笑）。徹夜の作業なんかで会社に泊まりこんじゃうじゃない？　朝なんかビル掃除のおばちゃんに起こされるんだよね、掃除機で（笑）。

か　家には帰るんですが、風呂にはいるのと着替えるのが目的。一応、開発部内では汚くても臭くないことという暗黙のルールがありましたからね（笑）。

ね　人間として最低限のね（笑）。

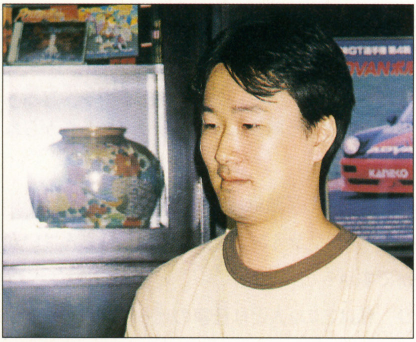
●―プログラミングを担当した平井さんはいかがですか？

ひ　私はこの2人とは仕事のピークがちょっとずれていて7月から8月ごろでした。最後の最後でバグが発見されたりしましたから。あ、でも、これはプログラマーの名誉のために言わせてください。原因はうちの開発器材が古すぎるからなんです。決して私のせいじゃありません（笑）。あと兼松さんが隠れキャラをもう1人入れてくれなんてドタンバで言い出すもんだから。

か　達成してくれた人には感謝の意味も込めて裏画面をプレゼント。これはお約束としてどうしても守っておきたかった。ゲームをやり終えて、いいゲームだと思ってもらえるものにしたかったから。そのためにどうしても妥協はしたくなかった。まあ、作り手としては作っているうちにあれもこ



兼松　照和
(株)金子製作所　開発部　企画
岐阜県出身。昨年の11月1日からヒット祈願で伸ばし始めたヒゲを、一回も剃っていない（仲間からは「キタナイ」と好評）。休日は寝るだけ。いまは「寝るのが一番の楽しみ」と語るハードワーカー。



平井　浩延
(株)金子製作所　開発部　ソフトウェア
神奈川県出身。金子製作所に就職して2年になるプログラマー。持ち前の人の良さで企画チームの無理難題を笑顔で受け入れる。ゲームの開発でたまったストレスをゲームで晴らす根っからのゲーマー。

れもと欲が出てきちゃうんですよ。

ひ　その気持ちはよく分かる。追加のプログラミングはきついけど、がんばろうかなという気になったのは、やはりそのあたりですね。

12人の美少女誕生秘話

●—12人のキャラクターはそれぞれ好評を博していますが、女の子たちのことで何か苦労された点は？

ね　原画マンは行き詰まったようですね。さすがに12人もいるとネタが切れちゃったみたいで。採用したのが1人につき大体10枚、「ギャルズパニックSS」と「シルエット☆ストーリィズ」ではほとんど違う画像を使用しているので合計240枚近くになるからね。ボツになった絵も、もちろんたくさんある訳だから、原画マンは完全にイッちゃった（笑）。最後には雪女とか蜘蛛女とかもでてきちゃうんだから（笑）。

か　絵はもちろんですけど、声についてもずいぶん苦労しました。金子製作所にも録音ルームがあるんですが。録音当日にちょうど目の前で道路工事があって、どうしても工事の音が入っちゃうんですよ。

ひ　会社で一番静かなところを探して声優さんとあっちへうろうろ、こっちへうろうろ。最終的には給湯室が一番静かだってことになりまして。

か　ですから実際ゲームの中で使っている音声には、給湯室で録った声が入っていますよ。

●—皆さんのお気に入りのキャラクターは誰ですか？

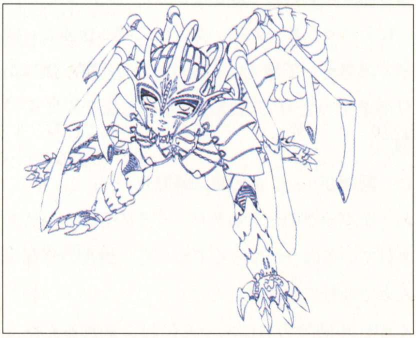
か　ぼくは田嶋理都ですね。あのバカっぽさが気にいってる（笑）。声優さんといろいろ話し、イントネーションなどにもこだわってみました。

ね　私は正直いえばいないんですよ。本当は気に入ったキャラがいたんだけどボツになっちゃった。

ひ　根本さんはひねくれものだから（笑）。

ね　「ギャルズパニックSS」でいえば須原ゆうと田嶋理都のデザインを担当したんだけど、須原ゆうにはこぼれ話があってね。須原ゆうの趣味は男装ということになっているんだけど、そんな設定は全然なかったんだよね。「ギャルズパニックSS」について雑誌から問い合わせがあったときに、たまたま対応したうちの社員が、デザインの原画の「男の服装で」というコメントをみて趣味を勝手に「男装」にしちゃったんだよ。プレスをみてびっくりしたんだけど、いまでも「趣味が男装はねーよな」って感じはするな（笑）。

ひ　ぼくの好きなキャラは太田絵理香ちゃんです



これが話題の蜘蛛女。もちろんボツ。

ね、女子高生の。エンディングアニメのできが一番いいんですよ。

●―皆さん好きですね。いわゆるギャルゲーといわれるものは今後どうなっていくと思いますか？

ひ　このジャンルは確実に残っていくと思いますよ。競争は今以上に激しくなっていくでしょうけど。

か　ギャルゲーはシミュレーションから格闘へと移ってきています。しかし売れるのはキャラクターの知名度の高いものになっちゃうんでしょうね。

ね　私もこの分野は残っていくと思います。ただ、キャラクターの知名度だけで売るようなゲームは作りたくない。ゲームとして完成度の高いものでなくては。

●―では最後に今後どんなゲームを作っていきたいか、抱負をお聞かせください

か　僕は、ジャンルにはとくにこだわりません。ただ、みんなに支持されるもの、長く遊んでいただけるものを作っていきたいですね。

ね　私は、ユーザーがゲームを終えて「力を出し尽くした、やるだけのことはやった、満足した」という充足感を持っていただけるようなゲームを作りたいですね。

ひ　僕は、格闘ゲームに興味がありますね、個人的にも好きだから。あと、一度でいいから量販店に前日から行列ができるようなゲームを作ってみたいですね（笑）。

ね　それは確かにやってみたい（笑）。

か　同感（笑）。

プレゼント告知



金子製作所さんより「シルエット☆ストーリィズ」のテレホカードを5枚プレゼント！

詳しくは本誌206ページのプレゼントコーナーをご参照ください。

未定　「モンスターメーカー～ホーリーダガー～（仮）」　NECインターチャネル　（SS）　6800円

BLUE BREAKER 剣よりも微笑みを



DATA

PC-FX	
メーカー	NECホームエレクトロニクス
価格／発売日	7800円／発売中
ジャンル	恋愛RPG
メディア	CD-ROM

「ときめく」恋愛RPG!!

美少女ゲームといえばPC－FXだが、最近ちょっと元気がない。PC-FXを応援するGame Fanとしては黙って見ちゃいられん、ということで、この秋の話題作、恋愛RPG「ブルーブレイカー」を8ページの大特集だ。

「ブルーブレイカー」は、ジャンルで言えばRPG。だけどパーティーを組んで一緒に戦うのは魅力的な女の子たちで、彼女たちの好意を上げつつ、ゆくゆくは花嫁に迎えることもこのゲームの目的なのだ。

アニメの美しさはPC-FXならでは



未定 「TFX」 イマジニア （SS） 価格未定

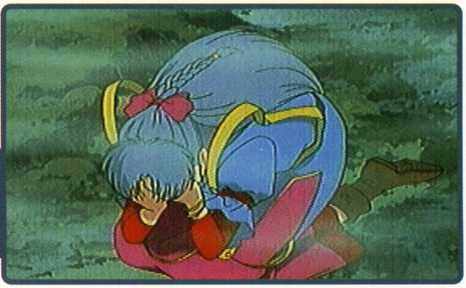
STORY

聖なる国、シャインに住むケイン（プレイヤーのキャラクター）は、父ディーザの言うままに、神殿に仕える少女、アーシャの持ってきた腕輪を祠に収める。すると、眠りについていた魔王・ダークロードの封印が解けてしまう。責任を感じたケインは花嫁探しの旅を兼ねて魔王封印の旅を始めるのだった。

魔王の封印が解けたせいか、その日から怪しい魔物たちが徘徊し始め、各地で不可思議な事件が起こり始める。行く先々でケインは個性的な女の子たちに出会い、彼女らとパーティを組んで、魔物たちと戦っていく。



ケインの父ディーザ。魔王の封印が解けることは承知の上だった？何かを知っているはずだ。



女の子との出会いはすべてアニメーション。印象に残るシーンばかりだ。

波乱万丈の冒険

各地を旅する間にさまざまな出来事が起こる。魔王の配下に襲われたり、危機に直面した国を救ったり、女の子の秘密を知ったり‥‥。成長を遂げたケインが魔王を倒すのはいつ？　そして花嫁となるのはどの女の子だろうか。



冒険のはじめにまずギルドに登録する。ギルドでは回復薬などのアイテムを購入したり、宿泊してHPを回復したりする。ここで新しい情報が聞けることもある。



魔王四天王のひとり、マジックマスター登場。



ケインが旅する世界

戦闘はセミオート

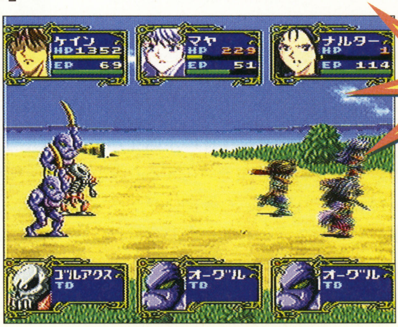
各地を移動する間に数々の魔物と遭遇する。戦闘はセミオート。何も指示を与えなければ、キャラたちが自分たちの意志で戦いを進める。しかし、効率よく戦いを進めたければこまめに指示を与えたい。指示は大きく分けて「道具を使う」「攻撃」「待機」の3つがあり、攻撃はさらに技を使う攻撃、使わない攻撃、攻撃相手の選択などの指示ができる。「女の子との相性が悪くなると命令を無視されることがある。女の子たちの特性を考えた指示を出そう。

どうしても勝てそうにないときは「逃げる」の指示もできる。HPが残っていればまず確実に逃げることができる。イベント時、あとに強大な敵が控えているときはHPの消費を避けるために逃げては進み、逃げては進みを繰り返すと無傷で目的地にたどり着ける。しかしあまり逃げてばかりでは経験値が上がらない、女の子を“ときめかす”こともできないので乱用は禁物。



女の子の機嫌が悪いと言うことを聞かなくなる。

逃げろ！



こんな状態では、逃げた方がいい。

恋愛の要素がたっぷり

恋愛RPGということで、パーティーを組むことになる女の子たちとの相性は重要な要素になる。目的のひとつは花嫁を見つけることだから好みの女の子とは当然仲良くしていきたいが、ほかの女の子もないがしろにすると、パーティーに参加してくれなくなったり、戦闘時の命令を聞いてくれなくなったりする。そうなると戦闘時に不利を被ることになるので、ほかの女の子の機嫌もある程度とっておく必要がある。

女の子との関係を良好に保つには？

1 戦闘時は絶対守れ!!

とにかく戦闘時は女の子にダメージを与えないこと。女の子のHPがなくなると、たとえ最終的に戦闘に勝利しても恨み言をいわれてしまう。回復薬の使用や、防御の指示を活用して、HPの減少を抑えよう。また、むやみな戦いは避けるべきだ。能力の低い序盤で、パートナーがひとりしかいなかったり、技の使えない「無の日」は何も行動せずにギルドで一泊しても構わない。

また、ギルドに立ち寄らずに移動と戦闘を繰り返していると、女の子たちが文句を言い出すので、そうなる前に、ギルドへ行こう。



女の子にダメージを与えないのは最低限のマナーだ。

2 相性を考えて

アーシャとナルター、カルミーとサージュ、アーシャとサージュなど相性が悪い組み合わせがある。このようなパーティーでは女の子が不機嫌になって、戦力的にもマイナスだ。どうしてもほかに組みようがないときもあるが、極力避けよう。



アーシャが不機嫌に。次回から気をつけよう。

3 むやみに変更するな

一度組んだパーティーを意味もなく変更すると、はずされた女の子が不機嫌になる。なるべく変えないほうがいいが、初期の段階では回復魔法が使えるのがアーシャだけなので、敵が強力なとき（イベントのとき）は変えてもいいだろう。

また、無の日に戦うならば、どうせ技が使えないのだから武器攻撃が強力なカルミーにするなどの手はある。しかしいずれにしても最初にパーティーを組むときに考えるべきことで、極力変更は避けたい。

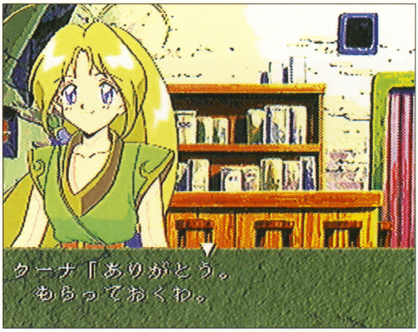


パーティーをはずされ、不機嫌に。

4 プレゼント

戦う彼女たちもやはり女の子。心のこもったプレゼントはやはりうれしいもの。ギルドでは持っているアイテムの中からひとつを選んで女の子にプレゼントできる。ただ、よく考えて選ばないと逆効果になる。

相手との仲が進展すれば逆にプレゼントをもらえるようにもなる。その日を楽しみにせっせと贈り物攻勢をかけるのだ。



贈る物もよく考えること。



妖精の国アイリーに危機が…。心配なターナ。もちろん一緒に行ってあげるよね。

5 大切な彼女のために

旅の途中で女の子たちからいろいろと頼みごとをされることがある。もちろん、好きな彼女のためならOKするに限る。

女の子たちとの仲がよくなっていくと、さらにふたりの関係にとってターニングポイントとなるイベントが起こる。女の子が行方不明になってしまったり、命の危険にさらされたり…。

そんなときとるべき行動は、彼女を大切に思うならおのずとあきらかになるはずだ。最後にケイン＝君が選ぶのはだれか。次ページから魅力的なパートナーたちを紹介していこう。



マヤと出会った国、シンマが何か大変なことになっているようだ。

レベルアップ妖精の登場

レベルアップすると、どこからかヘンな妖精があらわれて、パーティーを組んでいる2人の女の子のうちどちらが好きか聞いてくることがある。もちろん、好意を上げたい方の名を答える。「両方とも」という都合のいい答えは用意されていない。

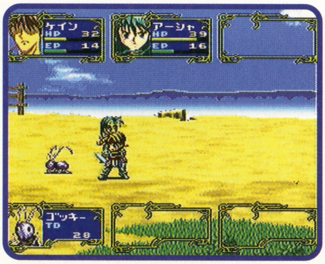


どっちを答えるか迷うところだ。

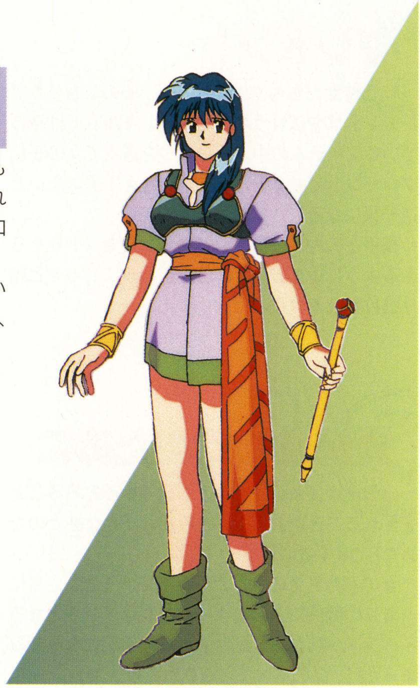
アーシャ

聖なる国、シャインにある神殿に仕える女の子。そもそもの物語の発端は彼女がケインの父ディーザに頼まれて持ってきた腕輪にあった。彼女はディーザの真意を知っているようなのだが、聞きだすことはできない。

見習いとは言え神官なので、回復魔法が使えるのがいいところ。初期の妖精の国アイリーでのイベントなどは、彼女がいないとクリアするのが大変だろう。



回復魔法の「ヒール」。「あきらめないでっ」の言葉が勇気を奮い立たせてくれる。



カルミー

傭兵の国ハイード出身の女剣士。ハイードのギルドを訪ねると出会い、ケインの持っている名剣「凍牙」のことをなぜか知っており、盗んだものと勘違いして戦いを挑んでくる。男っぽく少々乱暴だが、実は片思いに悩んでいるのだ。しかもその相手とは‥‥。

彼女自身の攻撃力が強いのも頼もしいが、彼女がパーティーにいると全員の攻撃力が上がるのがありがたい。


突然戦いを挑んでくるカルミー。


本当にたよりになります。

サージュ

遺跡の国ルーインを訪ねると、そこで呪術の練習をしている少女にあう。それがサージュだ。どうやらいじめられっ子らしく、いじめっ子に復讐するために呪術を勉強しているようだ。

初期は戦闘力が低い。ただ相手のHPを減らすという特性を持っている。

かつてよほどひどくいじめられたことがあるらしい。





ちくちくちく.... 呪術攻撃だ！

ターナ

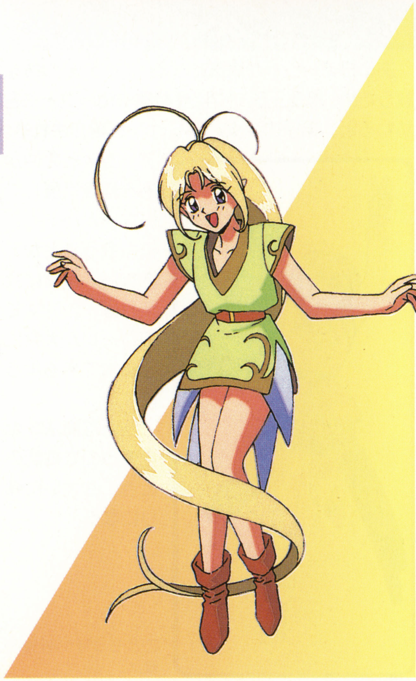
妖精の国アイリーに住む、自分のことを「ボク」とよぶ妖精の女の子。魔法王国マグでの流行病を鎮めるために、アイリーに「大樹の実」を取りにいくと会える。

その後アイリーが危機に陥ったら、彼女とともにアイリーに向かおう。このイベントをクリアできないとあとの展開が苦しい。

攻撃力は小さいが、途中で回復技を習得するので、地道にレベルアップさせていこう。



回復技「精霊のささやき」は活用度が高い



未定　「神罰　人生の意味」　ガイナックス　(SS)　価格未定

マヤ

機械王国シンマのギルドを訪ねるとマヤに出会うイベントが発生する。兵士たちに追われている彼女を助けるのだ。ギルドで話しかけるといつも何か考えごとをしているようで、何か秘密を持っているように思える。

彼女がパーティーに加わっていると全員の攻撃のヒット率が上がる。



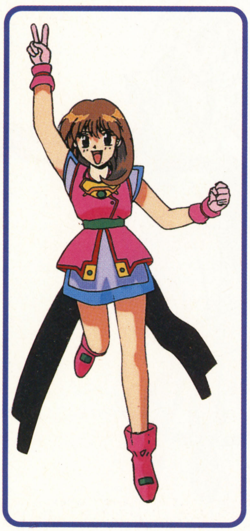


悲しげな瞳の奥にどんな秘密を隠しているのだろう。

ハミュン

ある日アーシャが病気になる。アーシャの命を救うため、魔法王国マグに住む魔法使いクーマを訪ねると、弟子の少女・ハミュンを紹介される。アーシャとの仲がある程度進展していないとハミュンにも会うことができない。彼女に会えれば、シンマでのゴーレム大会にも参加できるようになる。

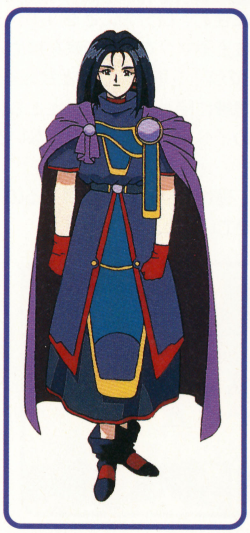
強力な魔法攻撃を使うので戦闘のときにも大いに頼りになる。



こどもっぽい外見の彼女。

ナルター

ギルドで、中継地点6に関するうわさを聞いたのち、その洞窟に出かけると、大人の魅力をもった女性・ナルターに出会える。彼女はケインを「坊や」呼ばわりし、子供扱い。彼女のハートをつかむのは大変そうだ。



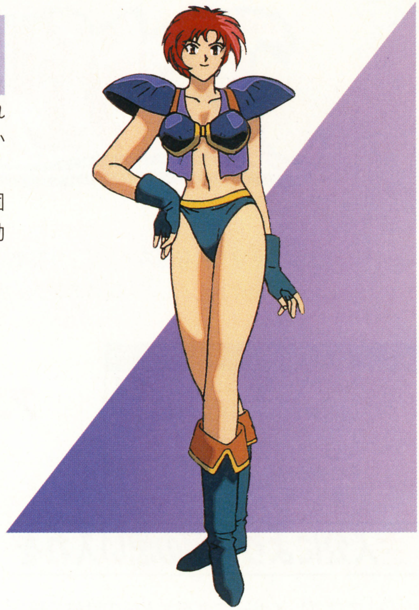
ヤーム

盗賊の国・シバ出身の女盗賊。シバを2回目以降訪れるとケインは名剣凍牙を奪われてしまう。それを奪いかえしてくれたのがヤームだ。

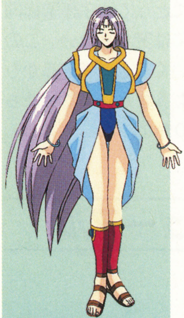
まるで猫のようなしゃべり方をしたり、やたら金に固執したりするのには何か事情があるらしい。彼女と行動すると、戦闘勝利後お金が多くもらえる。



まるで猫のようなしゃべり方が特徴。



ワイズ



突然あらわれてケインらに貴重な情報をもたらすなぞの女性。

ラミーユ

魔王四天王のひとり。ゴーレムを操ってケインたちに戦いを挑んでくる。よく見るとなかなか美形で敵にしておくのは惜しい。なんとかして改心させることはできないものだろうか‥‥。



ライターのコメント

「ときメモ」制作に携わった、立石流牙氏プロデュースということでFX今秋の話題作。RPGとしては戦闘が簡単なのはこの場合正解。バリバリのRPGファンよりは美少女SLG・アドベンチャーのファン層を狙っている。なかなか女の子の好意が上がらず、戦闘も単調さを感じることもあるが、女の子の好意が上がってからの劇的な展開はツボを押さえている。意外性を秘めたキャラが多く、大変そうだが全員のエンディングを見たくなる。

声優陣では「ときメモ」から朝日奈役の鉄炮塚葉子さんがターナ役で、虹野役の菅原祥子さんがレベルアップ妖精役（これがまた奇妙なキャラで、味のある演技だ）プラス一役で出演しているのもファンには興味深い。

Well Come to Angelique World

アンジェリ倶楽部

おかげさまで大好評のアンジェリ倶楽部。今回は「2」でももちろん健在の守護聖様の紹介と「ふしぎの国のアンジェリーク」、さらにおたよりも紹介するぞ。

DATA

PC-FX	
メーカー	NECホームエレクトロニクス
価格／発売日	価格未定／12月6日発売予定
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

アンジェリークSpecial 2では恋愛が大幅にボリュームアップ

主人公により一層の思い入れを

「2」ではプレイヤーによる主人公の性格の設定が行え、それに応じて主人公の話し方や表情、他のキャラとの会話の内容が変化するのだ。となると、プレイヤーは主人公に「自分」を投影させることができるよね。ってことは当然9人の守護聖様との恋愛にも気合が入りまくりますってのが物の道理だ。しかも、大好きなあのお方にプレゼントを差し上げたり、手紙を交換できたりした日にゃあ・・と考えただけでも胸がドキドキだ。早く12月にならないかな。



相変わらず厳格なジュリアス様。でもそこがいいのよね。

恋愛の楽しみもいろいろ

何といっても、新キャラの登場に注目だ。このお方たちは、守護聖様と違って普通の人間なんだけど、それぞれの能力を見込まれて今回の女王試験のために特に選ばれてやってきたんだ。だからごく普通の少女である主人公にとっては守護聖様同様、雲の上の人であることには変わらない。この方たちも恋愛関係に持っていくことができるかもしれないよね。さて、どのようなセリフで私たちの胸をときめかせてくれるのかな。

育成もリニューアル

謎の球体を育てよう

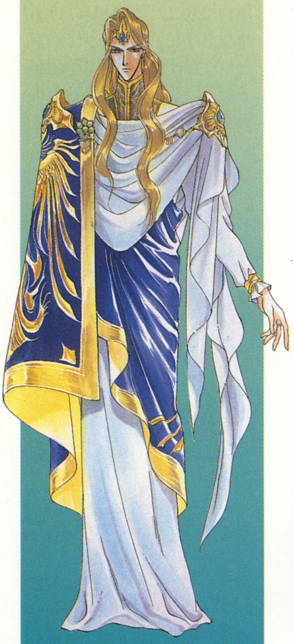
一応ゲームの目的である「育成」部分も一新されているぞ。「2」で育成するのは次元回廊の向こう側に発見された、不思議な空間の中に存在する謎の球体。球体はおぼろげながら意志を持っており、守護聖の力の種類にも、それぞれ好き嫌いがあるらしい。球体の意志を汲み取り、守護聖たちの力をうまく使って球体を成長させよう。

装い新たに、9人の守護聖様たち

よく見れば守護聖様全員のファッションが
一新されてるのね

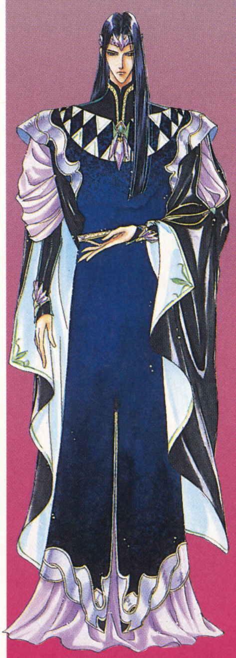
「誇り」を与える
「光」の守護聖
ジュリアス

プライドが高く、自分の考えを周囲に押し付けがちかも。話し方も威圧感があって、いつも怒られているような気がする。でも美しいから許す。



「安らぎ」を与える
「闇」の守護聖
クラヴィス

前女王が女王候補だったころ、恋愛関係にあったらしいが、結果として彼女は女王の座を選ぶことに。あの暗さの原点はここにあったのかも。



「勇気」を与える
「風」の守護聖
ランディ

貴族の父親と庶民の母親の間に生まれ、複雑な家庭環境で育ったことなどおくびにも出さないでいつも元気でさわやかなナイスガイ。いや、ほんとうにいいやつですよ。



アニメーション総時間は前作の1.5倍。ほとんどが音声付き

声優陣も引き続き同じ顔ぶれよ。当然よね。

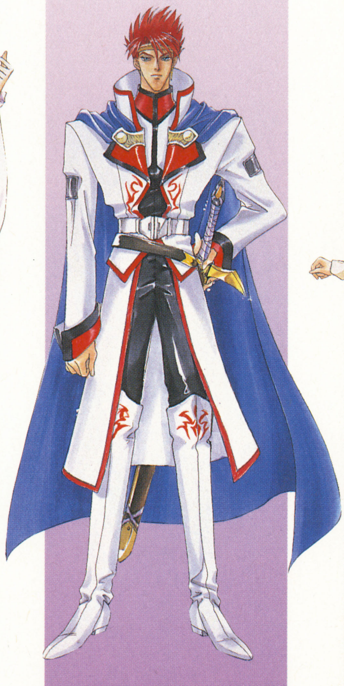
「優しさ」を与える
「水」の守護聖
リュミエール

いつも穏やかで、誰に対しても優しいリュミエールだが、その立場に同情してか、クラヴィスに対しては特に優しい気がするのは私だけ?



「強さ」を与える
「炎」の守護聖
オスカー

守護聖一のプレイボーイを気取っているが、実はシャイ。キザなセリフもナンパな口説き文句も一種の照れ隠しだと見た。



「豊かさ」を与える
「緑」の守護聖
マルセル

素直で優しくてかわいい子なんだけど子ども。単に年下というだけでなく、実年齢が子ども。でもなつかれるとペットのようでかわいいかも。

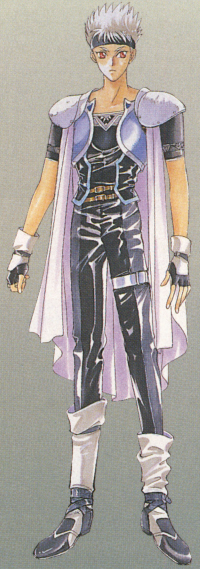


さらにラブラブ度、アップ!

女王の座はレイチェルにのしを付けて差し上げようかな。
そうしよっと(笑)。いったい誰とラブラブになろうかしら。

「器用さ」を与える
「鋼」の守護聖
ゼフェル

望まずして守護聖になったため、なんにでも反抗してしまう。なかなか素直になれずに損する性格。それが仲良くなるにつれて変化するのが、すっごくかわいい。



「美しさ」を与える
「夢」の守護聖
オリヴィエ

守護聖一マイペースで派手なオリヴィエ。いつもおちゃらけたり皮肉ばかり言ったりしてるけど、本当は確固たるポリシーを持っている。



「知恵」を与える
「地」の守護聖
ルヴァ

知識欲旺盛で博学なため、他の守護聖からも一目置かれる存在だが、その雰囲気といい口調といい、ほんわかした天然ボケの人。実は旦那様にしたいタイプかも。



ふしぎの国のアンジェリーク

DATA

PC-FX	
メーカー	NECホームエレクトロニクス
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	バラエティー
メディア	CD-ROM



アンジェリーク世界で遊ぼう

ある日、森の湖で居眠りしていたアンジェリーク。そこへなにやら慌てた風情のロザリアが登場。「守護聖様のお茶会に参加しなくちゃ」あっという間にあっちへ行っちゃったロザリアを追いかけるうちに変な落とし穴に落ちちゃったアンジェリーク。落下した先はなんと飛空都市!?　あれ、大神官さん、こんなところでおまんじゅうなんか売ってるってどういうこと?　守護聖様のお茶会って?　ふしぎの国のアリスの世界を借りて繰り広げられるドタバタ劇を思いっきり楽しんじゃおう。



ロザリア突然の登場。守護聖様のお茶会って何よー。



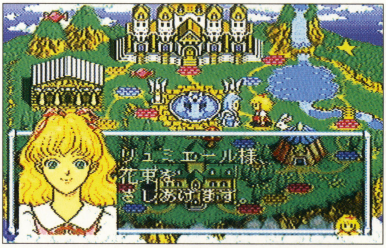
飛空都市で繰り広げられる大騒動。

ゲームはすごろくの形式で進行

ゲーム自体はすごろくの形式で進行、止まったマスによって、様々なイベントあり、ミニゲームあり、その他いろんなお楽しみが盛りだくさん。道中の様々な困難を乗り越えて愛しの守護聖様のお茶会に参加することができるかな。



ものすごい風が吹いて2マス下げられちゃった。



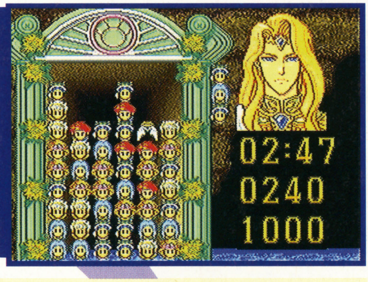
サイコロの目によっては守護聖様に出会えることもあるの。

楽しいミニゲームも色々

飛空都市内のいたるところにミニゲームを楽しめるマスが用意されているのよ。道中で手に入れることのできるアイテムによっては、これらのゲームを有利にプレイできることもあるので、アイテムの持つ効果は要チェック！



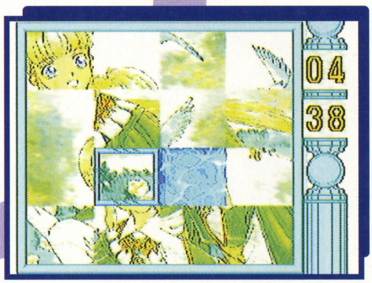
ゲームをスタートしてからの第一の難関は、クイズ。アンジェリークについてのカルトな問題を始めとする数々の難問をクリアしないと先には進めないの。



「落ちゲーム」に挑戦。守護聖様を縦横ナナメに3つ並べて消してしまおう。制限時間内にノルマをクリアできれば守護聖様直々にアイテムがもらえるのよ。



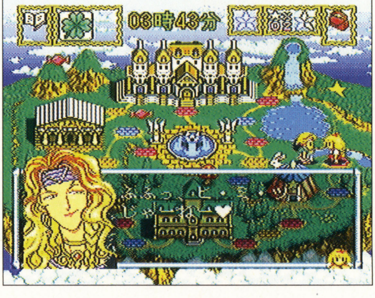
占いの館の近くのマスにはオリヴィエ様がいらっしゃるの。薄暗い森の中を、かえるに出会わないように進んでいくとたくさんのアイテムがもらえるの。



バラバラの守護聖様の絵を復元するミニゲームに挑戦。はっきりいって超難しいわよ。

果たしてお茶会に参加できるか

守護聖様のお茶会が始まるのは4時。もちろん時間厳守よ。でもどこで開催されるかがわからないのよね。飛空都市内を歩き回って手がかりを見つけなきゃ。



オリヴィエ様にお茶会のことを聞いたら、見事にはぐらかされちゃった。

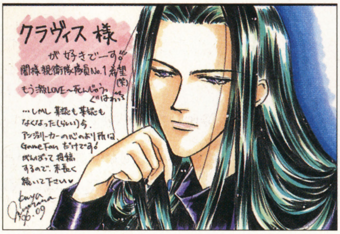
アンジェリーカーの広間

Grandhall of Angeliquer's

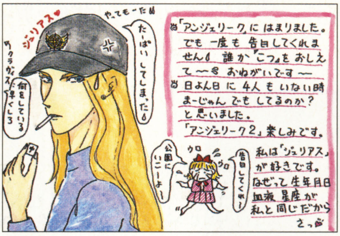
イラストの間



山口県・カミーユ
これからも投稿よろしくね。



千葉県・水原久紆也
わかりました。隊員No.1を差し上げましょう。

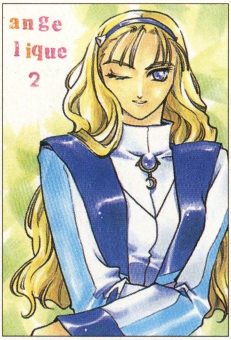


北海道・佐藤しのぶ
雀卓を囲む4人の守護聖様ってちょっと想像できないんだけど。

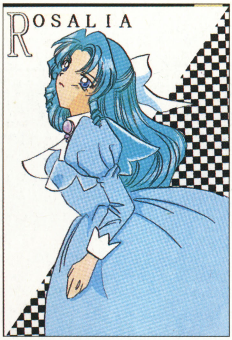


大阪府・麻奈川梨奈
何とかＶｏｌ．３までこぎつけました。お願いだから見捨てないでね。

たくさんのカラーイラストどうもありがとう。
力作揃いで選ぶのに困っちゃいました。



山形県・週末の怪人
「2」のレイチェルってどんな感じのコになるのかな。



東京都・ねの
個人的にはロザリアって結構好きです。



山口県・速川煉
「水」と「闇」がお気に入りですか。

全国のアンジェリーカーから続々とおたよりが来て編集部は大喜びです。これからもアンジェリ倶楽部をよろしくね。

公開書簡の間

アンジェリークのコーナーが始まってとってもうれしいです。私はアニメ雑誌をよく読むのですが、そこで9人の守護聖の服装が変わると書いてあったので、1人ずつ紹介してください。ちなみに私はマルセルがお気に入りです。（大阪府・安田美由紀）

今号で紹介させてもらいました。守護聖様全員が衣装のお召し換えをしてらっしゃいます。マルセル様も勿論変わってるので確認してみてね。

この号が出る頃には、もう「ふしぎの国のアンジェリーク」も発売されてますよね。カティス様ともLoveLoveできるといいな。・・関係ないけどVol-2のFX会場の写真にバッチリ写ってるですよ~ちょうどボンノーな会話してる所。一体いつのまに？（千葉県・水原久紆也）

ボンノーな会話をしてボンノービームを出してるから狙われちゃうのよ。これに懲りずにどんどんボンノーしてね。ちなみに私は四六時中オス×ジュリの妄想ばかりしています。

なにを隠そう、僕が天然記念物指定待ちの男性アンジェリーカーである。クラヴィスのあのクールに徹した姿は「ゴルゴ13」に通じるものがある。光栄の作品だけあって音楽が素晴らしく、中でもクラヴィスの曲がかっこよかった。（石川県・松浦弘和）

男性からおたよりを頂いちゃった。うふっ（笑）。クラヴィス様が「ゴルゴ13」ですかぁ。私はてっきり単に暗いだけのお人かと思ってましたわ。

はじめまして。私は25歳の主婦ですが、2日間徹夜でプレイして、もうフラフラメロメロで、ダンナに怒られてしまいました。結婚しちゃったし、もう心ときめくことなんてないんだろうなと思っていた私に、再び10代の頃のような気持ちをよみがえらせてくれました。「アンジェリーク」最高です。（北海道・佐藤しのぶ）

そうです。「アンジェリーク」は最高です。ちなみにどなた様とLoveLoveなのでしょうか。ちなみに私はジュリアス様です。でも塩沢さんも好きなの（オイオイ）。

「アンジェリーク」はまだやったことはないが、雑誌でうわさはチラホラと・・金が貯まったら絶対買ってやるかやな、待っておれ。（石川県・さかも党坂本敏之）

あれ、また男性からだわ。少しずつ男性からのおたよりも増えてるようね。でもまさかロザリア目当てなんてことはないでしょうね。ちゃんと守護聖様とLoveLoveになりなさい（笑）。

早く「アンジェリーク2」発売してほしいよー。早くルヴァ様に会いたいよー。だってそのためにPC-FXがあるんだもん。でも気を取り直して。しばらくは「ふしぎの国のアンジェリーク」でつないでおこうと思っています。（東京都・土方みら）

「ふしぎの国のアンジェリーク」は結構楽しめてよ。特に守護聖様のプライベート写真は、いろいろと妄想をかきたてられるツーショットがあるのでお薦め（キッパリ）。

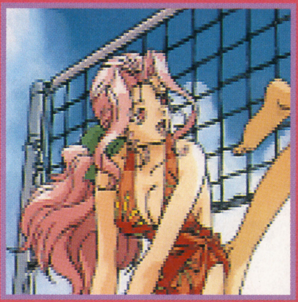
おたより大募集

アンジェリ倶楽部は皆様方のおたよりが命です。普通のおたよりやイラストの他にも、4コママンガやショートショート、コスプレ等、とにかくアンジェリークに関することなら何でもOK！
貴方の熱い思いや妄想をどんどんぶつけてね。宛先はこちらでーす。

〒100
東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
『GameFan』編集部
アンジェリ倶楽部係

●**投稿の際の注意**
カラーイラストは、はがき大の大きさでなるべく上質な紙を使って、汚れる恐れがあるので封筒等に入れて投函してくださいね。

BLOODY BRIDE
いまどきのバンパイア



DATA

プレイステーション	
メーカー	アトラス
価格／発売日	6800円／12月27日発売予定
ジャンル	シミュレーションロマンス
メディア	CD-ROM

美少女たちの生き血を吸う

「メガテン」シリーズ最新作「女神異聞録～ペルソナ」も絶好調のアトラスから年末発売される期待の新作がコレ。吸血鬼を主人公とした恋愛シミュレーションだ。

人間界で修行する吸血鬼

吸血鬼一族の一員・フェイドは、修行のため人間界に送られる。目的は「プラチナオーラ」と呼ばれる特殊な生体エネルギーを持った女の子を花嫁として連れかえること。しかし、プラチナオーラには自己防衛本能があり、それを奪おうとするものが近づくと警戒するのだ。だからプレイヤーは略奪するのではなく、真にプラチナオーラの持ち主からの愛情を得なければならないのだ。そのためには日々の修行で自らを高めていかなければならないのだ。



パラメータは　体力・魔力・知性など9項目。どのパラメータを上げるべきかは狙う女の子の好みによって変わる。

レベルアップのために

プラチナオーラを持った女の子と親しくなるには、もちろんデートを重ねて親しくなる必要がある。しかし、レベルが低かったり、女の子の好みのタイプでないときはなかなかふたりの仲は進展しないのだ。

レベルを上げるためには街で出会った女の子の血を吸って経験を増やしたり、フェイドをつけねらう魔物たちとの戦闘で勝利したりしなければならないのだ。



魔物との戦闘シーン。

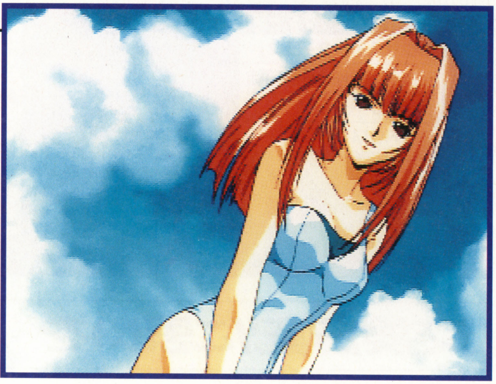
未定「SUPER301 S・Q・(仮)」日本物産（SS）価格未
定

プラチナオーラを持った女の子たち

最終的には花嫁候補となる「プラチナオーラ」の持ち主は3人。キミならどの娘を選ぶ？

川上 聖良

潔癖で純情、当然男女関係には奥手。それだけでも彼女と親しくなるのは難しそうなのに、彼女はバンパイアとはどう考えてもつりあいそうにない敬虔なクリスチャンなのだ。この障害をフェイドはどう乗り越えてゆくのだろうか。



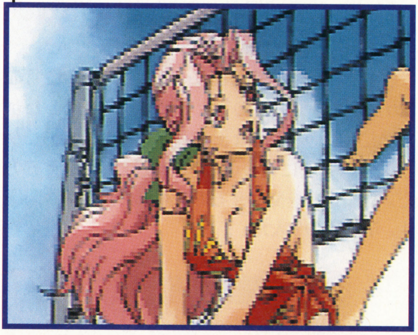
後藤 絵里香

発明マニアというちょっと変わった女の子。科学部に所属しているが実は部員は彼女だけ。それは彼女が過激な人体実験を部員たちにおこなったためにみな辞めてしまったからだ。フェイドの正体を知ったとき彼女は科学者の卵としてどんなリアクションをするのだろう。



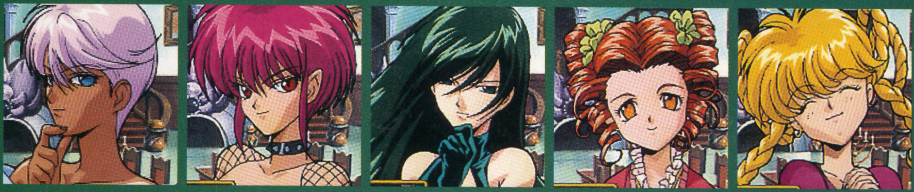
牧村 杏奈

美術部に所属する、おっとりとした女の子。他人とは違った不思議議な感性の持ち主。体は弱いがしっかりとした意志を持っている。

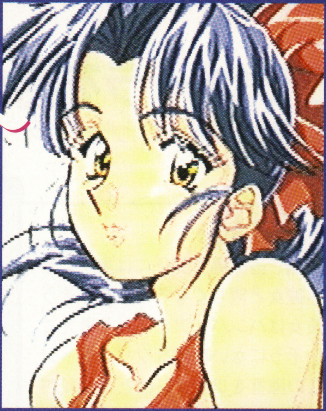


「使い魔」たちも魅力的

女の子に関する情報をいろいろと教えてくれるのが、5人の「使い魔」だ。
人間の女の子とはまた違った魅力を持っている。



m ～君を伝えて～



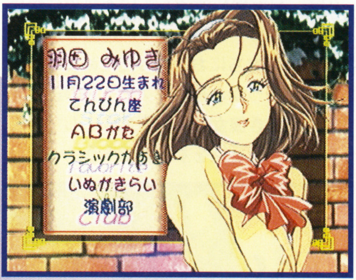
DATA

プレイステーション／セガサターン	
メーカー	ネクサスインターラクト
価格／発売日	5800円／12月20日発売予定
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

交換日記に思いを

「交換日記」‥‥どこかしら甘酸っぱい感情を引き起こす言葉だ。実際に経験のある人は少ないだろうし、高校生が携帯電話やPHSを持っている時代にもう「交換日記」なんて古いかもしれない。でもあこがれの気持ちはあるはずだ。このちょっと気恥ずかしくてどきどきする恋愛を体験できるゲームが年末に登場する。

プレイヤーは高校生となって、10月から12月の3カ月間を一人の女の子と交換日記を交わしながら過ごし、いろいろな出来事を経験したのち、クリスマスイブに自分の本当の気持ちを伝えるのだ。交換日記を交わせるのは写真の上級生、同級生、下級生の3人だ。



羽田 みゆき　（声：宮川 美保）

主人公の先輩で、中学生のときからの知り合い。演劇部に所属していて、将来は宝塚に入るのが夢。



武蔵野 香　（声：坂本 真綾）

主人公の幼なじみで同じ高校2年生。陸上部に所属していて運動が得意。実家は神社で巫女さんのバイトをしている。

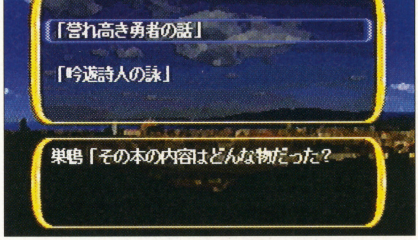


神谷 高美　（声：佐藤 多美）

テニス部所属の1年生で、テニス部に所属している。浅草生まれの浅草育ち。ちゃきちゃきの江戸っ子だ。

キャラメイクで相手が決まる

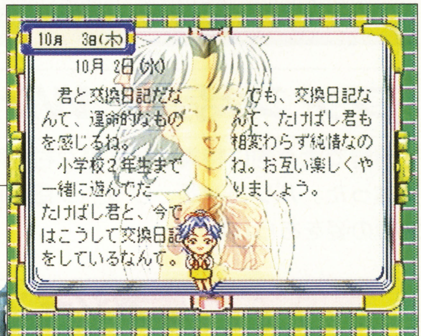
ゲームをスタートさせると性格決定イベントが起こる。ひところはやった深層心理テストのようなものだ。これで主人公の性格が決定され、交換日記の相手も決まる。そしていよいよ日々の生活にはいる。毎日、情報収集、勉強、運動、買い物、アルバイト、休む、のコマンドのうちどれかを実行してステータスを上げていくのだ。



交換日記の相手を決める大切なイベントだ。

交換日記は週に2回

毎週月曜・木曜に相手からの交換日記がとどく。相手への返事を4つの選択肢から選ぶ。もちろん、この選択によって相手の感情に何らかの変化が起きるから、答えは慎重に選ぼう。話題は趣味に関することや、学校行事のことなどが中心で、もちろん、それに関連したイベントが随所で起こる。そのときの行動もまたふたりの関係に影響を与える。



週に2回のお楽しみ。どんなことを書こうかな。



陸上記録会。武蔵野さん大活躍の場だ。

もちろんデートも

日曜日にはデートにだって誘えることがある。カラオケ、美術館、公園などのスポットに出かける。とにかく密度の濃い3ヶ月間を過ごすことになるのだ。2人の恋のゆくえは、12月24日、クリスマスイブの日に分かる。彼女の口からどんな言葉を聞くのだろうか。



とかく行事の多い高校2年生の2学期。どんな思い出ができるのだろう。

野々村病院の人々　Windows95

Windows 95	
メーカー	エルフ
価格／発売日	7800円／発売中
ジャンル	アドベンチャー
メディア	CD-ROM



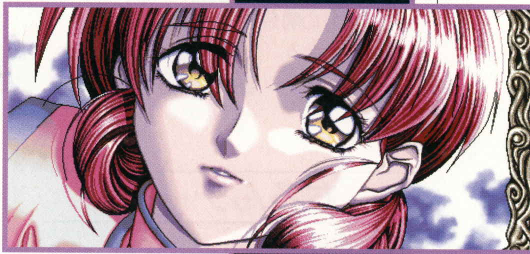
ファン待望！ Windows95版登場

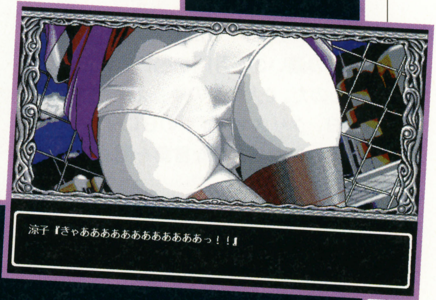
前号で大々的に特集した「野々村病院の人々」のWindows95版がついに発売になった。パソコン版、サターン版の両方の不満を補って、今「野々村病院」は究極の姿をあらわした。

過激シーンが帰ってきた！

サターン版も、今はなくなってしまったX指定の作品ということで十分楽しませてくれたものだが、Windows95版は18禁ソフトということで、98版からサターン版に移植された際におしくもカットされてしまったシーンが復活しているぞ。

サターンでは、主人公の海原琢麿呂はかなりはちゃめちゃな性格で、根っからのスケベなのだけれど、美人看護婦たちとHするチャンスがありながらも一線を超えないストイックさを持っていた。しかし、Win95版ではもう何の歯止めもなく突き進むのだ。詳しいストーリーは前号を見ていただくとして、ここではキャラ別にWin95版での見所を追求していこう。







ためらわずHせよ

●●千里の場合●●

童顔だが特大の胸をもっているのは看護婦の千里。その過激ショットを見たければ、入院後、野々村病院長変死の事実を知ったあとのセーブポイントの直後、「看護婦を呼ぶ」か「知り合いの記者に電話する」かの選択において後者を選ぶ。そこで千里を目撃するので、このとき「お茶する」を選ぶ。こうしておくと、そのあと亜希子からの依頼を正式に受け、夜、現場を見に行く。すると千里が栄作に辱めを受けている場面に遭遇することになる。

さて、千里とはエンディングの近くでHするチャンスがある。もちろんここでしないヤツはいないと思うが、もしかしてHをするとバッドエンドになるのではないかと心配する人もいると思うのだが、そんなことはないので、ご安心を。



Windows95版



サターン版

4回続けて････

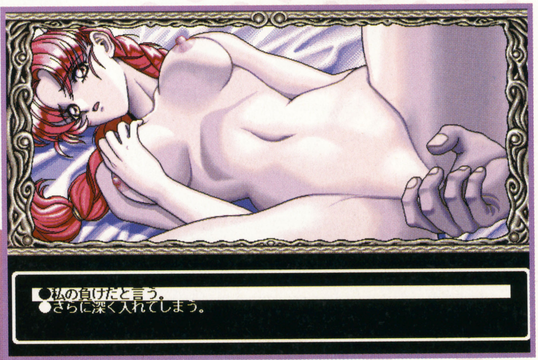
●●梨恵の場合●●

ちょっとかげのある美人看護婦・梨恵。サターン版をプレイしていればどの辺で、梨恵のHシーンが見られるか大体想像できると思う。もちろん梨恵が夜中に病室を訪れたとき、偶然みかけた美保と栄作の後を追うか、梨恵といるかの岐路で、当然梨恵の話を聞く方を選ぶ。サターン版では理性を働かせてしまう琢磨呂だが、95版では当然最後までコトに及ぶことができる。これも我慢しても何もいいことはないので、ここはやるべし。途中でやめるかどうかの選択肢が最大4回現れるが、すべて「入れる」を選んでOKだ。

他には、亜希子らに監禁されているシーンではアダルトならではの縛りかたをされて登場する。



サターン版



Windows95版

深夜の約束

●●美保の場合●●

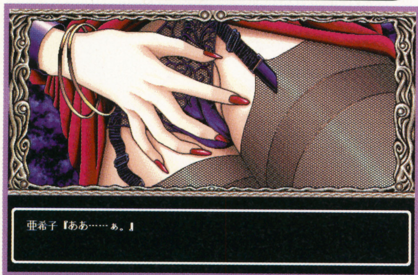
姉御はだの美保と仲よくなりたければ、梨恵のところで説明した選択肢で、今度は美保の後を追う。ここで辱められている美保の姿をみかけることになる。ここではＨまではできないが、あとで深夜に約束して空き病室で会うときにできるようになる。最初の選択肢で梨恵の方を選んでも、桃子と会っていて、桃子の病室にいっていれば美保と約束できる。１回のプレイで梨恵と美保の両方とＨしたければ、桃子と会った上で、最初に梨恵の方を選び、あとで美保と、という手順を踏むのだ。

バッドエンド覚悟

●●亜希子の場合●●

28才の妖艶な未亡人亜希子のＨシーンはまず、初日千里とは喫茶店にいかないようにし、その夜、すぐに寝ないで休憩室を調べにいくと栄作と亜希子のＨシーンを目撃することになる。バッドエンドでよければ亜希子とＨすることもできる。ヒントを言えば、地下を探索する場面の前後で、琢磨呂と同室の譲治にとらせる行動がカギだ。またそこに至る過程でナースシューズを発見している必要がある。

Windows95版

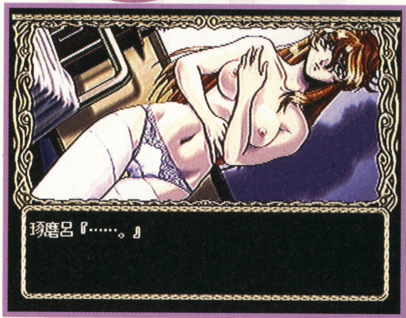


まさに魔性の女という表現がピッタリの亜希子。彼女とHできるなら死んでもかまわない?



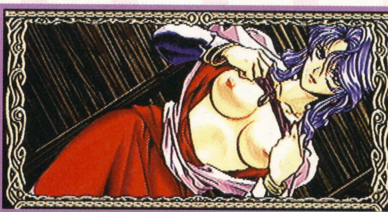
Windows95版

サターン版



Windows95版



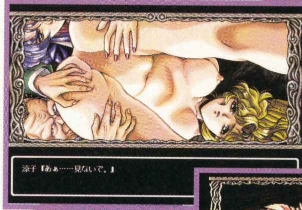


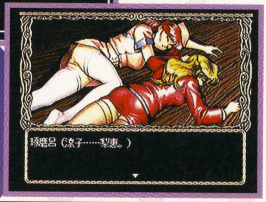
サターン版

●●涼子の場合●●

途中から琢磨呂の捜査に協力してくれるようになる女探偵の涼子。かなりいいムードになれるのだが、彼女の場合も、バッドエンドでかまわなければ写真のようなシーンを拝むことができる。サターン版の写真をヒントに探してみよう。

Windows95版

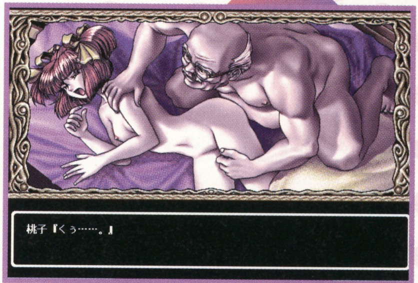




サターン版

●●桃子の場合●●

事件解決のカギを握る、18才の少女、桃子。さすがの琢磨呂も彼女に手を出すことはない。桃子の場合、クライマックスでの回想シーンがみどころ。これはまじめに事件解決に取り組む以外にはない。

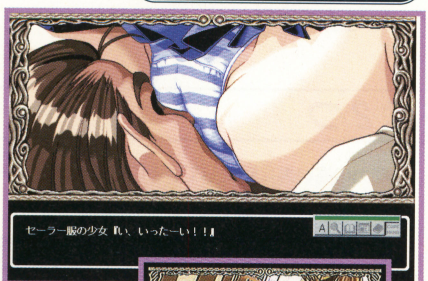


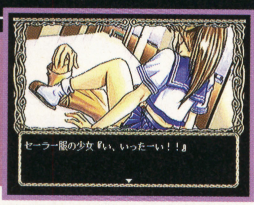
Windows95版

●●加奈の場合●●

桃子の友人。もともと出番が少ないのだが、彼女の場合もサターンでは見られない姿が見られる。

Windows95版





サターン版

ライターのコメント

もともと推理アドベンチャーとしてもよくできているが、やはり、よりH系シーンが見られるのはありがたい。

98版ではキャラがしゃべらないが、Windows95ではサターン同様声も聞けるので言うことなしだ。ちなみに、エンディングを迎えなくてもWin95ならグラフィックを見ることができるが、それはやはり邪道というものだろう。

エルフはこれまでDOSのゲーム中心だったが、今後はWin95のゲームもどんどん出してくれることを期待したい。

11月22日　5800円　「Jリーグ　実況ウィニングイレブン97」　コナミ　（PS）

秋の競馬シーズン到来！
秋の夜長は
競馬ゲームで遊ぼう！

この秋おすすめの競馬ゲームを
厳選して紹介するぞ



© TECMO., LTD. 1996

DATA

プレイステーション	
メーカー	テクモ
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	ジョッキーレーシング
メディア	CD-ROM

全く新しいジョッキーゲームが登場！

自らがジョッキーとなって競走馬の手綱を取り、リーディングジョッキーを目指すという、一風変わった競馬ゲームが「ギャロップレーサー」である。プレイヤーは限られた資金の範囲内で競走馬を購入し、レースに出場する。5着までに入れば賞金が手に入り、それをためることによってさらに強い競走馬を手に入れることができる。技量が高ければどんどんよい馬に乗れ、劣っておればいつまでたってもよい馬には巡り会えない。そこには義理も人情も無い、シビアな勝負の世界が繰り広げられているのである。君はトウカイテイオーやナリタブライアンをお手馬にできるか？

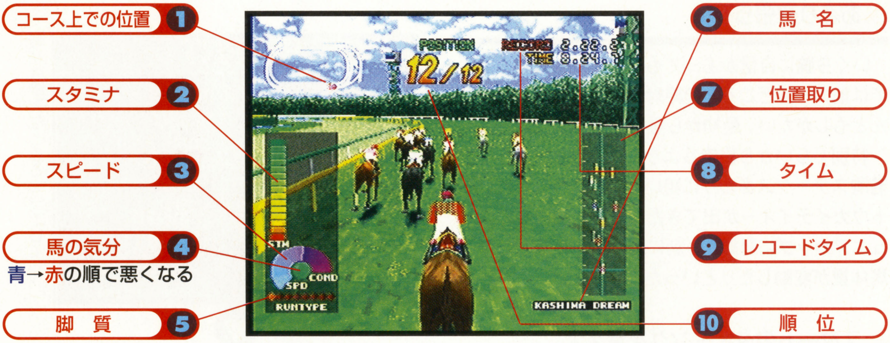
モードは2つ

「ギャロップレーサー」のゲームモードは、自分の好きな馬に1レースのみ騎乗できるプレシーズンモードと、リーディングジョッキーを目指すシーズンモードに分かれている。最初のうちは、自分の資金を考えずに強い馬に乗れるプレシーズンモードで練習するのがいいだろう。しかし、いくら強い馬に乗っていても、自分の馬の脚質を把握して道中の位置取りをうまくしなければ折り合いを欠いてしまい、勝つのはおろか、入着すらできないはずだ。最も重要なのは、「馬優先主義」を貫くことであり、これをマスターできれば、もともと能力の高い馬に騎乗しているのだからプレシーズンモードは卒業できるはずだ。



プレシーズンモードなら馬の能力だけで勝つことも可能

レース画面の見方



いざ、シーズンモードへ

ある程度練習も積んで自信がつけばシーズンモードへ突入しよう。名前と勝負服を決定したら「HORSE SHOP」へ行って最初の１頭を購入だ。

１頭めの購入は慎重に

ゲームスタート時にプレーヤーが所持する資金(ジョッキーポイント)は10,000ポイントである。最初に購入する際に考慮すべき点を挙げておくので参考にしてほしい。

❶中長距離適性を重視
❷脚質は追い込み
❸価格は6000ポイント程度

編集部の独断と偏見で
カシマドリームを抜擢

追い込み脚質のため、多少出遅れても大丈夫だし、2000メートルあればかなり余裕を持ってレースできるので、そこそこ稼げるはずだ。

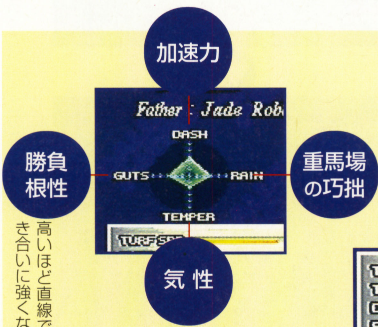


最初は10000ポイントの中から選ぶ。



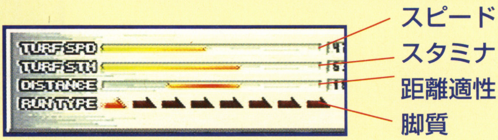
青葉賞 京都新聞杯を共に2着した。そこそこの実力はあるはず。

馬のパラメータの見方



高いほど直線での叩き合いに強くなる。

この値が低いと他馬と接触した時に気分を損ねてしまう。



(パラメータは芝、ダートの2種類ある)

レースに出よう

馬を購入したらいよいよレースに出場だ。

●あまり欲張らずに

いくら腕に自信があっても、最初の1頭めの馬では他の一流どころとの絶対的な能力の差はいかんともしがたい。最初から重賞を狙わずにオープン特別くらいから出走しよう。手ごろなところで若駒ステークスあたりに狙いを定めよう。ただしトウカイテイオーが出てきたら迷わず回避してジュニアカップに登録だ。別に馬の調子が落ちたり馬体重が変動したりといったことはない。

●スタートのタイミングを覚えよ

メイン画面から「RACE」を選択することでレースに出走できる。「READY GO」の掛け声とともにゲートが開くのだが、開いたのを見てからスタートしたのでは出遅れてしまう。多少フライング気味にスタートするくらいがちょうどいいのである。もっとも、追い込み脚質の馬の場合はそれほどシビアにならなくてもよい。

●折り合いに気をつけろ

無事にゲートを出ることができても気を抜いてはならない。馬の脚質を考えないと、すぐに機嫌を損ねてしまい、持てる実力を発揮できなくなってしまうのだ。例えば追い込み脚質の馬だと、きちんと手綱を取ってやらないとすぐに前に出てしまい、気性のゲージが真っ赤になってしまうのだ。確かに下ボタンを連打すれば手綱を引っ張るので、スピードダウンさせることはできるが、いわゆる「折り合いを欠いた」状態になり、スタミナをロスしてしまうので、使わないにこしたことはない。スピードが上がりすぎないうちに下ボタンを押しっぱなしにしてスピードアップを防ぎ、置いていかれそうに感じたらまた下ボタンから指を離すことで、折り合いをつけていこう。



最初は確実なところに出走しよう。



出遅れにはくれぐれも注意しよう。



ゲージが真っ赤になると馬が怒っている証拠。



この位置になったら下を押しっぱなしに。

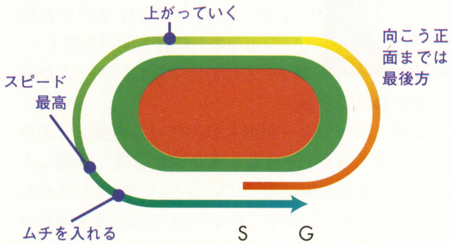
11月「NHAパワープレイ97」ヴァージンインタラクティブエンターテイメント（SS／PS）価格未定

●位置取りに注意

では、実際のレースで解説しよう。馬は編集部お薦めのカシマドリームだ。スタートしてしばらくして、スピードメーターが6分めあたりになって、位置取りが中団あたりになったらすかさず下ボタンを押しっぱなしにしておく。他の馬はどんどん上がっていくと思うが気にしなくてよい。最後方になる前にボタンを離す。しばらくそのまま走らせると1頭だけ少し離されてしまうがここで慌ててムチを入れてしまうようなことのないように。つかず離れずの位置を保っていると、気性のゲージも青を示しているはずだ。

●仕掛けのタイミングはここだ

向こう正面をまわって残り1000メートルを切ったらそろそろ上がっていこう。といってもムチを入れるのはまだ早い。この時点では手綱をしごいて上がる方が得策。上ボタンを連打して徐々に上がっていくと、残り600のあたりでスピードが最高になっていると思う。あとは前半に温存しておいた力を炸裂させるだけだ。ここで初めてムチを連打するのである。もし道中のロスが最小限で、余力が十分残っているときは連打の必要もないかもしれない。





少し離され気味だが馬が気分よく走れる位置がここだ。



このあたりではじめてムチを入れる。



ここまでくればあとはゴール板を駆け抜けるだけ。

位置取りの目安（追い込みの場合）
東京・2200M・プリンシパルステークス

スタートから向こう正面まではつかず離れずで追走しておく。

残り1000Mを切ったら上を連打して上がっていく。

残り600Mのあたりでスピードを最高に。

直線に入ってからムチを連打しても十分間に合う。

ライターのコメント

この手のゲームは今までなかっただけあって、最初は逃げればつぶれ、追い込んでも届かず最後方のままの連続で、全然思い通りにレースできないと思う。でもそこで放り出してしまってはだめ。何度もプレイすれば必ず追い込みのコツがつかめるはずだ。ある程度慣れて、周囲を見渡せるようになればこのゲームの細部のこだわりが楽しめると思う。（五十六）

ギャロップレーサー

開発者直撃インタビュー

お恥ずかしい話だが、最初編集部でプレイしたとき誰がやっても全然勝てなかったので、開発元のテクモに押しかけて勝ち方のコツを教えてもらったのだ。それでせっかくだからお話も伺ってきた。

出席者：商品開発部　三枝修さん　丹家敏晴さん　洞正浩さん

●── 本日はお忙しいところお集まりいただきありがとうございます。まず皆さんはゲームのどの部分を担当されたのですか。

丹家　グラフィックの部分をメインにやっていました。

洞　メインのプログラマーです。

三枝　ゲームデザイン、企画のメインをやりました。


三枝さん

ダビスタの亜流にはしたくない


丹家さん

●── テクモさんといえば刻命館がヒットしましたが、今度はギャロップレーサー。ジョッキーレーシングゲームという全く新しい競馬のゲームですが、どんな経緯で企画ができたのでしょうか。

三枝　プロジェクトを立ち上げた当初は競馬シミュレーションを作るつもりでした。時間をかけていろいろと作ってみたのですが、どうしてもダビスタの陰がちらつくのです。どこをどう手直ししても、いろいろな新しい要素を加えても結局はダビスタの亜流にしかならない。作る以上はそのジャンルで一番になるものを作りたいし、そこで競馬ファンなら馬主とジョッキーにあこがれるのではないかと思い、ジョッキーに目を向けたのです。


洞さん

●── それで全く新しいゲームが出来たわけですか。

三枝　ジョッキーが主人公のゲームも今まであることはあったのですが、馬を横から見た画面しかなく、自分が馬に乗っているという気はしませんでした。本当の騎手に近い視点で臨場感を持たせたかったのですが、これが非常に難しかった。

突き詰めると哲学になる

洞　私はほとんど競馬を知らないので、三枝のほうから競馬を教えてもらいながらゲームにしていったのですが、ゲーム性をどの部分で持たせるかで試行錯誤の連続でした。ただの連打のゲームにならないようにするにはどうすればよいのか、馬群のどこに位置すれば馬が気持ちよく走るのか、突き詰めていくと非常に難しい問題で哲学を考えるような気分でした。

三枝　今までの競馬ゲームは脚質が十分に表現されていない。逃げれば勝てるというゲームが多いので、追い込んで勝てるようにしたほうが面白いんじゃないかと思いました。





コツはを気分良く走らせること

●── でも私がプレイすると逃げればつぶれ、追い込めば届かずでほとんど勝てないのですが、コツを教えてください。
三枝　やはり馬の機嫌を損なわないようにするというのが一番のポイントです。実はゲームに慣れて頂ければ一番勝ちやすいのが追い込みです。そのほうがスピードが出やすいし、他馬の影響も受けませんから。実際、逃げるよりも追い込んだ方が時計が出るように設定されています。大外から豪快な追い込みを決めると非常に気持ちいいですしね。ただし仕掛けどころがシビアなので、そこで置いていかれると、いくらムチを振るっても追いつかないということになってしまいます。

社内で一番上手い丹家さんの模範プレイ

●── 恐縮ですが実際にプレイしていただきたいのですが。
洞　それでは社内で一番うまい丹家に任せましょう。
丹家　ではヒシアマゾンでエリザベス女王杯を戦ってみますか。追い込み脚質の馬ですから、スタートはわざと出遅れ気味に出ます。前のほうにいってしまうと馬が機嫌を損ねてしまいます。コイツは結構スピードがあるので手綱を引き気味にして後方を追走するのが一番です。ここで無駄な動きをするとスタミナロスにつながります。3コーナーが近づいた辺りが勝負所。ここはしごいて上がっていきましょう。まだムチは使わないで大丈夫です。直線に入ったら残りのスタミナの具合を見ながらムチを入れて追います。これは馬が強いから余力たっぷりの1着でした。
●── いやお見事ですね。後で私に特訓してください。





トウカイテイオーとサクラバクシンオー。流星の入り方が微妙に違っている

〝四白流星〞ヤエノムテキ



〝尾花栗毛〞サッカーボーイ



ＣＯＭのレースぶりを見るのも面白い

洞　レースの中ではCOMジョッキーもいろいろ考えて騎乗しています。騎手によってうまい下手のパラメータも設定されていますが、うまい騎手でもミスをしてしまうこともありますし、誰とは言いませんが（笑）下手な騎手でもごく稀に一世一代の好騎乗で、明らかに格下の馬を１着にもってくることもあります。シーズンモードでGIを勝つとレースのリプレイが見られるのですが、その時に各騎手のレースぶりを見るのも面白いかもしれません。COMの馬の走りにも時間をかけていますよ。三枝が、この走りはオグリらしくないからダメだ！　とかいちいち言うので、そのたびに何度となく作り直しました。このゲームはパッと見ただけでは分からないところに力を注いだんです。

日頃の蓄積のおかげで短期間で完成出来た

●──完成までにどのくらいかかりましたか。

三枝　ジョッキーゲームに企画を変更したのは確か昨年の11月くらいだったと思います。当初は連打をすればするほどスピードが出て勝てるゲームでした。やってると結構面白くて盛り上がったのですが、何回もやっているうちにふとこれは違うんじゃないかと思い直しました。そこで馬ごとに能力、脚質、距離適性、気性のパラメータを持たせ、それにプレイヤーの操作の巧拙を加えていったのです。意外に早いとお思いでしょうが、日頃の蓄積が大きかったからこそ比較的短期間でできたんだと思います。

隠し競走馬もいます

●──競走馬は全部で何頭くらいいるのでしょうか。

三枝　1100頭ほどですね。ある条件を満たすことで、外国馬や地方馬、往年の名馬も出すことができます。しかも１頭ごとにグラフィックが異なっているんですよ。実際に馬の写真を見て脚の白い部分とか額の白い部分の面積とか忠実に再現しています。もちろんサッカーボーイの尾花栗毛もちゃんと再現されています。それから勝負服。有名なものは本物通りのデザインにしています。



サクラの勝負服も



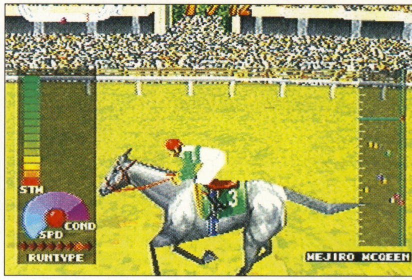
社台の勝負服も

96年「MLB Pennant Race（仮）」ソニー・コンピュータエンタテインメント（PS）5800円

メジロの勝負服も再現



スタンドの通路までリアルに再現



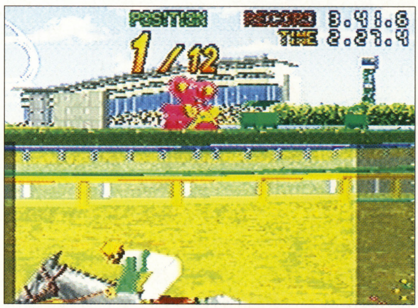
競馬場の描写にはかなりこだわりました

●──グラフィック面での苦労はどうでしょう。

丹下　ポリゴンの競走馬を12頭出すのは大変でした。馬と騎手をＣＧで描こうとすると、普通は５、６頭しか出ないのです。それをなんとか頑張って出したのですが、プレステではトップクラスの技術だと思います。格闘ゲームなら２人だけだし、レースゲームでもメインで登場するのは何台もありませんから。でも今回は視点を変えて振り返ったりしたときもすべての馬を映さなければいけないし、そもそも競馬場自体だだっ広くて殺風景なところですから、なかなかごまかしがきかないんで大変でした。この辺のところは常にプログラマーとグラフィッカーとのせめぎあいでした。あとかなり細かいことなんですけれどターフビジョンを見てください。自分が同じように映っているのが分かるでしょうか。これが他のゲームでは見られない。ほかにもゼッケンの色がGIとGIIでは違うとか、我々は「ふわふわ」と呼んでいるんですが、中庭の遊び道具が動くとか、スタンドの通路をリアルに描いているとか、つまらないところに時間をかけて作っているんです。



ターフビジョンに注目



これがふわふわ。各競馬場ごとに違っている。

対戦モードもぜひ加えたい

●──最後に今後の展開をお伺いしたいと思います。

三枝　このゲーム、開発途中でアーケードへの移植が決定しまして、もう稼働しているのですが非常にインカムがいいようです。第２弾では対戦バージョンなども加えたいですね。府中の競馬博物館にあるレースシミュレーターみたいなのをずらっと並べて（笑）。タイトルは「ギャロップレーサーエヴォリューション」とかで（笑）。既にゲームショーでは実験的に公開してみたのですが、なかなか好評でした。スタッフ一同頑張りますので期待してください。

9月17日　テクモにて

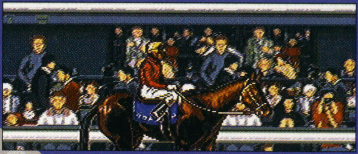
12月　5800円「ペブルビーチの波涛PLUS」ソフトバンク（PS）

new soft report

サラブレッドブリーダーIII

スーパーファミコン	
メーカー	ヘクト
価格／発売日	8200円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	カートリッジ

DATA



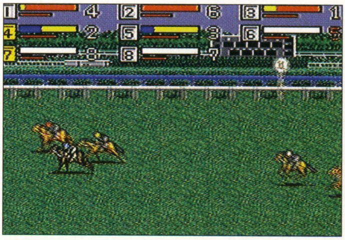
競馬ソフトはいろいろあれど、こいつぁちと訳が違うのだ。このサラブレッドブリーダーもいよいよスーパーファミコンで第3弾。かなりグレードアップをしているが何がそんなに違うかと言えば、なんと目標は世界制覇。あんまり新しいシステムじゃないじゃん…なんて思っていませんか？
そんなあなたにそっとお教えしちゃいましょう。

今度のサラブリはひと味違う

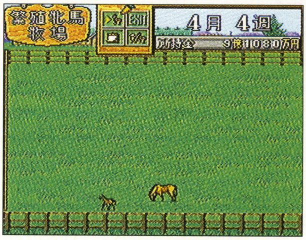
ブリーダーとは直訳すれば「生産者」。プレイヤーは資金1000万を元手にスタートする。厩舎は3種類あり自厩舎の他におまかせの栗東と美浦の2つがある。この厩舎には個性的な調教師さんたちが顔を揃えているのでかわいい愛馬を預けておいてもとっても安心。自厩舎の場合はその名の通り全て自分で進行していくのだけれどとても心強い助手がいるので大丈夫。そして愛馬をビシビシ鍛えてレースを勝ち上がって年度代表馬を目指そう。

愛馬が勝ち進んでいけば、あっという間に資金も溜まってくる。そのお金で仔馬を購入したり牝馬を購入したりしていくと、牧場がだんだん手狭になってくる。そうなったら牧場を拡大する事だってできるが、どうせ投資するならトレセンか海外投資がおすすめ。トレセンは2歳馬の素質が磨かれる場所で、愛馬の性格を教えてくれる。会いに行けば行く程3歳のデビューが待ち遠しくなるというものだ。牝馬を購入して種付けをすれば、4月には仔馬が誕生するので、またまた愛馬が増えて頼もしくなってくる。牧場に行ってみれば仔馬たちが元気よく走り回っている姿が愛らしい。

海外投資には欧州と北米があり、レースも豊富でなんと牧場も持てちゃう。おまけに外国人調教師に預けることだって可能。なんてスケールが広いのでしょう。外国を本拠地にして重賞制覇を試みるなんてこともできる。ここまで本格的になるとプレーヤーとしても力が入るんだよね。超一流のブリーダーを目指して世界制覇したいけれど、なかなかそうはいかないもの。そこで今回は超一流のブリーダーになってみたいそんなあなたへ大特集しちゃおう。



●レース



●牧場



●海外重賞

12月 「NFLクォーターバッククラブ97」 アクレイムジャパン （PS） 5800円

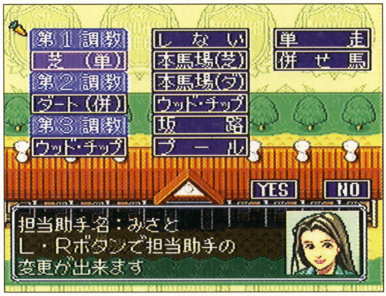
かわいい愛馬に愛のムチを

何といっても1番重要なのは調教。調教の種類は5種類で、うまく選択して愛馬の調子も考えながら鍛えていこう。あんまりスパルタ式に調教しても、故障してしまう可能性が高くなってしまうから充分気を付けて進めてあげてほしい。調教をすることによって能力もアップしていくけれど、馬体重が変動することもお忘れなく。ベスト体重を把握するには成績から判断するか、もしくは助手のメッセージを参考にしよう。それから愛馬の表情も気にして見てね。

助手といえばこれまた個性的。プレーヤーにとって右腕となる4人の助手の方々ったら、まぁどっかで見掛けたような（?!）顔ぶれ。それはさておき、結構頼りになる存在で、愛馬の調子を教えてくれるし、調教を指導しておけば代わりに毎週きちんと進めてくれてとってもお手軽。でも助手に任せっきりにならない程度にしなくちゃダメよ。馬体ができあがってきてあとは追いきり一杯のみだなんて時はバッチリなんだけどね。

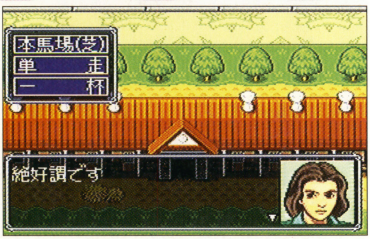


調教がカギ。上手く組合わせよう。



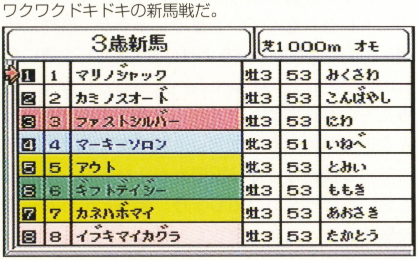
頼りにしてますよ助手さんたち。





出走前には必ずコメントチェックをしよう。

ワクワクドキドキの新馬戦だ。



あまり厳しくしないで

調教をしていくことによって愛馬の体調の具合がよく分かってくる。無理は禁物。好調、不調の波を利用してクラシック戦線に乗ってほしい。とはいってもこれが結構難しい。1月から入厩してくる3歳馬は夏にはデビューさせたいところなので半年間で仕上げなければならない。好調をキープしつつ「絶好調です」までいけばしめたもの。

まず、本馬場の芝とダートで併せ強または一杯でスピードやスタミナを重視してみよう。あまり調子が変わらないようであれば、ウッドチップやプールなどを使ってみるとバッチリ。体重だけ落としたいならプール調教。スタミナもアップするのでいいかもしれない。でも半年って意外に長いから、調教をお休みするとか放牧するとかして、たまにはリフレッシュさせてあげましょう。帰ってきたらかなり馬体重が増えてしまっているけれど、こんな時はバシバシ叩いても大丈夫。夏のデビューまであと少し。年末の3歳クラシックを目指すならここでつまずくわけにはいかないものね。

クラシック目指していざ出走

さていよいよ出走。3開催あるから、一番愛馬に合っている条件を探して登録をしよう。距離や芝やダートなどよく検討してね。あまり無茶すると、シンガリになっちゃうよ。騎手の選び方も大事でうまく折り合えばよい結果を出してくれることでしょう。当日はレースを見に、競馬場へ足を運んで観戦だ。作戦も指示できるけれど、できればその騎手の得意な戦法がよいだろう。つまり、愛馬の脚質にあった騎手を選べればまず勝てるはず。でも、されど競馬、天候が悪かったり折り合いが付かなかったりとさまざまだけど、愛馬の実力を信じて祈るのみ。とにかく結果はどうあれレース後の騎手のコメントには要注意。見逃さないようにしてね。

もうすぐ秋。待ちに待ったGIだ。愛馬ももうすっかり大きくなって頼もしい限り。どうですか愛馬のご機嫌は。調子がよいようなら3歳チャンピオンはもう目前。だけどあんまり…という人もまだ諦めちゃダメだよ。4歳クラシックがあるのだから、ゆっくり休養でもさせて立て直しを計ろうね。いままでに足りなかったことを調教で補わなければならないから、騎手のコメントやレース中に表示されるゲージなどを思い出して役立てよう。



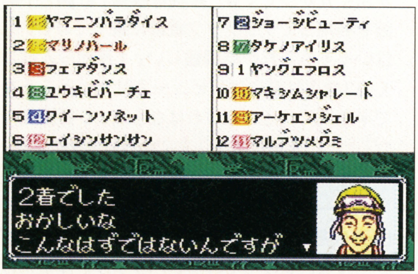
GIでしか見れない愛馬の勇姿。



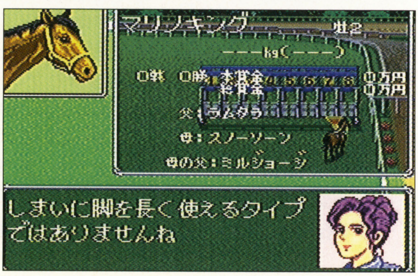
初重賞で優勝だ。でもまだ先は長い。



いいなぁ。早くここへ並びたいよ。



「頼みますよお」と叫びたい。



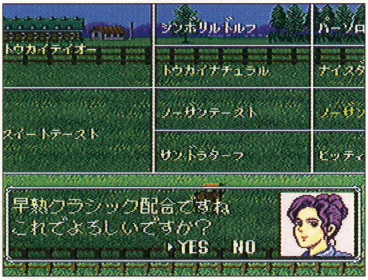
こういうコメントも見逃さない様に。

投資にチャレンジ

資金が溜まったら投資をしよう。投資の施設は繁殖牝馬、競走馬牧場増設、温泉、スタッド、トレセンの建設に北米、欧州への進出。7つもあるとどれから投資しようか迷うところだけど、手始めにトレセンなんていかがでしょうか。単純に牧場に3歳になるまでいるよりは全然いい。2歳になれば自動的にこのトレセンへ入ることになり、愛馬たちの潜在能力をフルに引き出してくれる。どんな走りが得意か不得意かも教えてくれるし、そこで得る情報はかなり重要だからなるべく収集しておいたほうがいいでしょう。きっとデビューで失敗することもなくなるよ。

スーパーホースの誕生を夢みて

そろそろ資金も溜まってくるころだから子孫繁栄といきますか。繁殖牝馬は10月から3月の間、繁殖牝馬牧場へ行けば購入できる。調教や登録に資金がかからないから安心して奮発しちゃおう。血統のよい牝馬をゲットするのが先決。一応気性などのステータスにも注意しなくちゃいけない。気性が「激」だといくら種牡馬の血統や気性がよくても極端な仔馬が生まれてくるから。気性難は手が掛かってしまって結構辛い。もちろん必ずしも気性難の仔馬が生まれてくる訳じゃないけれど、初めのうちは無難な配合を心掛けたい。種牡馬にも種付け料は必要だから、その辺も頭に入れて購入してほしい。種牡馬の血統はもっと大切。これで仔馬の善し悪しが決まってくる。種牡馬の先祖にもきちんとチェックを入れておかなくちゃ。もしかしたらスーパーホースの誕生だって夢じゃぁない。繁殖牝馬と種牡馬の血統の相性も、かなり重要だし、インブリード効果を狙えば期待も高まるよね。インブリード効果は種牡馬を選択して種付けをする時に黄色く表示されるようになっている。さらに色々なコメントが聞けるんだ。「早熟クラシック配合ですね」といわれるのが理想だけどねぇ。



このコメントが出たらしめたもの。



期待の馬にはいい名前をつけてやりたい。



資金と相談しながら慎重に決めよう。



今年こそいい仔馬が生まれますように。

4月になったら

種付けの時期は4月のみなので、忘れずに牧場へ行くように。5月に入ったら種付けをした繁殖牝馬に会いに行って受胎の確認をしてみよう。後は1年待つのみ。早く仔馬の姿が見たいね。4月から9月までは2歳馬の購入も可能になっている。中にはほりだしものの2歳馬も混じっているのでこまめに探索しておこう。もし自分好みの仔馬が見つかったら購入して新しい愛馬に名前を付けてあげましょう。冠名など付けてみるのもいいかもしれない。年が明けたら入厩の準備をして3歳馬の入厩先を決めよう。自厩舎以外は美浦と栗東の厩舎があるからそちらへおまかせするのもよし、自厩舎で地道に頑張るもよし‥‥。

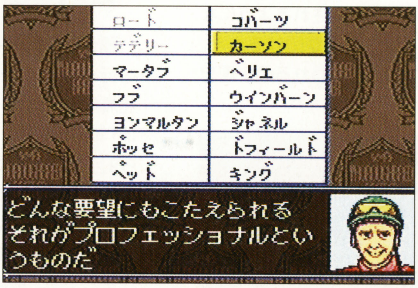
これは番外になるけれど、当歳馬が金の卵かそうではないのかを見分ける方法がある。それは当歳馬が生まれた時のコメントも目安になるけれど、実は当歳馬を「売却」してみるという方法があるんだ。繁殖牧場の仔馬を「売却」してみる。いくらで売却できるだろうか。高値がつけばつく程それは金の卵に寄近いということになる訳。まぁその逆もあるんだけれども。でもまかり間違っても本当に「売却」してしまわないようにしてね。

いざ世界制覇へ踏み出そう

ドーンと太っ腹に投資して世界へ羽ばたこう。海外投資には欧州と北米がある。どちらとも多数の重賞が用意されているので番組表よりセレクトしてLRボタンを操作して検討してほしい。投資をしたら翌年より使用できるようになっている。海外で活躍する方法は3つ。まずはトレセンに投資済ならば、2歳馬がいるうちなら「輸出」可能なんだ。費用もそれほどかからないから余裕だよ。2つ目は、繁殖牝馬の輸出がある。3月までに繁殖牝馬を購入してすぐに「輸出」しよう。費用は2歳馬よりもちょっとお高めだけどね。4月になったら種付けしよう。

日本では手に入らないすばらしい血統が勢揃いしている。輸出に大金たたいて大正解。1年後にはカワイイ仔馬の誕生が待っている。海外にて繁殖牝馬を購入するって手もある。こちらは輸出の資金はいらない。けれど牝馬の血統が難しい。コメントが聞けるから参考にしてとりあえず高値のついている牝馬を購入しよう。海外レースは日本と違って直線のみというコースもある。スピードやスタミナを抜群に持っている種牡馬や繁殖牝馬も多いので要チェックだ。

仔馬たちはそのまま2歳までは牧場で暮らして3歳になった1月に入厩先を選択できる。トレセンから2歳馬を輸出した場合も、同じく牧場へ入ることになる。せっかくトレセンに預けている訳だからギリギリまで日本で過ごさせてから海外へ、という方法もあるので試して見てね。調教と出走登録は基本的におまかせ状態。レースはGⅢより観戦できる。それまでは報告を受けているだけ。少し心配だけど愛馬の晴れ姿が海外重賞なんてすごいじゃない！　世界制覇への第一歩を踏み出したって感じでしょ。あとは突き進むのみ。



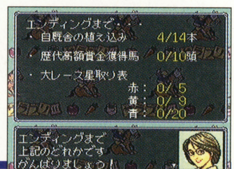
外国人らしいコメントが聞ける。

エンディングまで

愛馬たちの成績はどう?　もう年度代表馬にはなれたかな。最終エンディングなんて有るようでないのがこの手のゲーム。毎回年度末に現れるエンディングまで‥‥の画面は埋まって来たかな。目標はあくまでも世界ということを忘れないでね。　世界制覇の達成を目指してガンバレ!!



ちゃんと厩舎もヨーロッパ風。



ライターのコメント

いやぁ馬ゲーっていいよねぇ。あっと言う間に時間が過ぎていくよ。ゲッ、もう8時間経ってる！　一日が終わっていく‥‥。(MARI)

海外GI一覧

欧州編

3歳オープン

月・週	レース名	距離
8・1	フィーニクスステークス	芝1200
8・3	モルニ賞	芝1200
9・2	モングレアスタッドS（牝）	芝1400
9・3	愛ナショナルステークス	芝1400
9・3	サラマンドル賞	芝1400
9・4	フィリーズマイル（牝）	芝1600
9・4	チェヴァリパークS（牝）	芝1200
9・4	ミドルパークステークス（牡）	芝1200
9・5	マルセルブーサック賞（牝）	芝1600
10・2	デューハーストステークス	芝1400
10・2	仏グランクリテリウム	芝1600
10・3	レーシングポストT	芝1600
10・3	伊グランクリテリウム	芝1600
10・4	クリテリウムドサンクルー	芝2000

4歳オープン

月・週	レース名	距離
4・4	タリオリ賞	芝1600
4・5	英1000ギニー（牝）	芝1600
4・5	英2000ギニー	芝1600
5・2	リュパン賞	芝2100
5・2	仏1000ギニー（牝）	芝1600
5・2	仏2000ギニー（牡）	芝1600
5・3	サンタラリ賞（牝）	芝2000
5・3	伊オークス（牝）	芝2200
5・3	愛2000ギニー	芝1600
5・4	愛1000ギニー（牝）	芝1600
5・4	伊ダービー	芝2400
6・1	ジャンプラ賞	芝1800
6・1	仏ダービー（牡）	芝2400
6・2	英オークス（牝）	芝2400
6・2	仏オークス（牝）	芝2100
6・2	英ダービー	芝2400
6・3	セントジェームズパレスS	芝1600
6・3	コロネーションステークス（牝）	芝1600
6・4	パリ大賞典	芝2000
6・5	愛ダービー	芝2400
7・1	愛オークス（牝）	芝2400
9・2	英セントレジャー	芝2800
9・2	ヴェルメイユ賞（牝）	芝2400
9・3	イタリア大賞典	芝2400

古馬オープン

月・週	レース名	距離
4・4	ガネー賞（5歳上）	芝2100
5・2	共和国大統領賞（5歳上）	芝2000
5・3	ロッキンジステークス（5歳上）	芝1600
5・4	イスパーン賞（5歳上）	芝1850
6・2	ミラノ大賞典（4歳上）	芝2400
6・2	コロネーションカップ（5歳上）	芝2400
6・3	ゴールドカップ（5歳上）	芝4000
6・5	エクリプスステークス（4歳上）	芝2000
6・5	サンクルー大賞典（4歳上）	芝2400
7・1	ジュライカップ（4歳上）	芝1200
7・2	Kジョージ＆Qエリザベス（4歳上）	芝2400
7・3	サセックスステークス（4歳上）	芝1600
7・4	モーリスドギース賞（4歳上）	芝1300
8・1	ジャックルマロワ賞（4歳上）	芝1600
8・2	ヨークシャーオークス（4歳上牝）	芝2400
8・2	英インターナショナルS（4歳上）	芝2000
8・3	ナンソープスステークス（3歳上）	芝1000
9・1	ムーンランドロンシャン賞（4歳上）	芝1600
9・1	スプリントカップ（4歳上）	芝1200
9・2	愛チャンピオンステークス（4歳上）	芝2000
9・3	愛セントレジャー（4歳上）	芝2800
9・4	クィーンエリザベスII世S（4歳上）	芝1600
9・5	凱旋門賞（4歳上）	芝2400
9・5	アベイドロンシャン賞（3歳上）	芝1000
9・5	カドラン賞（5歳上）	芝4000
10・1	ヴィットリオディカピア賞（4歳上）	芝1600
10・2	ジョッキークラブ大賞典（4歳上）	芝2400
10・2	フォレ賞（4歳上）	芝1400
10・2	英チャンピオンステークス（4歳上）	芝2000
10・3	ロイヤルオーク賞（4歳上）	芝3100
11・2	ローマ賞（4歳上）	芝2000

北米編

3歳オープン

月・週	レース名	距離
8・4	スピナウェーステークス（牝）	ダ1400
8・4	ホープフルステークス	ダ1400
9・3	フューチュリティS	ダ1600
9・3	メイトロンステークス（牝）	ダ1600
10・1	フリゼットステークス（牝）	ダ1700
10・1	シャンパンステークス（牡）	ダ1700
10・1	オークリーフステークス（牝）	ダ1700
11・1	B．C．ジュヴナイルF（牝）	ダ1700
11・1	B．C．ジュヴナイル（牡）	ダ1700
12・3	ハリウッドスターレットS（牝）	ダ1700
12・3	ハリウッドフューチュリテ	ダ1700

4歳オープン

月・週	レース名	距離
3・1	サンタアニタオークス（牝）	ダ1700
3・1	フロリダダービー	ダ1800
4・1	サンタアニタダービー	ダ1800
4・3	アシュランドステークス（牝）	ダ1700
4・5	エイコーンステークス（牝）	ダ1600
4・5	ケンタッキーオークス（牝）	ダ1800
4・5	ケンタッキーダービー	ダ2000
5・2	プリークネスステークス	ダ1900
6・1	マザーグースステークス（牝）	ダ1800
6・1	ベルモントステークス	ダ2400
6・5	ハリウッドオークス（牝）	ダ1800
6・5	CCAオークス（牝）	ダ2000
7・2	テストステークス（牝）	ダ1400
7・3	ハスケル招待ステークス	ダ1800
8・1	アラバマステークス（牝）	ダ2000
8・2	トラヴァーズステークス	ダ2000
8・3	デルマーオークス（牝）	芝1800
8・4	セクレタリアトステークス	芝2000
9・1	ガゼルハンデ（牝）	ダ1800
9・5	スーパーダービー	ダ2000
10・1	ターフクラシック	芝2400
10・4	クイーンエリザベスIICC（牝）	芝1800
11・3	ハリウッドダービー	芝1800

古馬オープン

月・週	レース名	距離
1・2	サンタモニカハンデ（5歳上牝）	ダ1400
1・5	ストラブステークス（5歳）	ダ2000
1・5	サンタマリアハンデ（5歳上牝）	ダ1700
2・1	ドンハンデ（5歳上）	ダ1800
2・3	サンタマルガリータハンデ（5歳上牝）	ダ1800
2・4	ガルフストリームパークH（4歳上）	ダ2000
3・1	サンタアニタハンデ（5歳上）	ダ2000
3・3	サンタアナハンデ（5歳上牝）	芝1800
3・4	サンルイスレイハンデ（5歳上）	芝2400
4・1	サンタバーバラステークス（5歳上牝）	芝2000
4・2	オークローンハンデ（5歳上）	ダ1800
4・3	アップルブロッサムハンデ（5歳上牝）	ダ1700
4・4	サンフアンカピストラノH（5歳上）	ダ2400
4・5	ETターフクラシック（4歳上）	1800
4・5	カーターハンデ（4歳上）	ダ1400
5・1	ピムリコスペシャルハンデ（5歳上）	ダ1900
5・2	シュヴィーハンデ（4歳上牝）	ダ1600
5・4	メトロポリタンハンデ（4歳上）	芝1600
5・4	ハリウッドターフハンデ（4歳上）	芝2000
6・1	ゲイムリーハンデ（4歳上牝）	芝1800
6・2	ETマンハッタンハンデ（4歳上）	芝2000
6・2	カルフォルニアンS（4歳上）	ダ1800
6・3	ヘムステッドハンデ（4歳上牝）	ダ1700
6・4	シーザーズ国際ハンデ（4歳上）	芝1900
6・4	ミレイディハンデ（4歳上牝）	ダ1700
6・5	ハリウッドGCハンデ（4歳上）	ダ2000
6・5	ビヴァリーヒルズハンデ（4歳上牝）	芝1800
6・5	サバーバンハンデ（4歳上）	ダ2000
7・2	ヴァニティハンデ（4歳上牝）	ダ1800
7・2	ゴーフォーランドS（4歳上牝）	ダ1800
7・3	ソードダンサーハンデ（4歳上）	芝2400
7・4	ホイットニーハンデ（4歳上）	ダ1800
7・4	ラモナハンデ（4歳上牝）	芝1800
7・4	エディリードハンデ（4歳上）	芝1800
8・2	パシフィッククラシック（4歳上）	ダ2000
8・2	バレリーナステークス（4歳上牝）	ダ1400
8・3	ジョンA.モリスハンデ（4歳上牝）	ダ2000
8・3	フィリップHアイズリンH（4歳上）	ダ1800
8・4	ビヴァリーD．S（4歳上牝）	ダ1900
8・4	アーリントンミリオンS（4歳上）	芝2000
9・3	ウッドフォードステークス（4歳上）	ダ1800
9・3	マンノウォーステークス（4歳上）	芝2200
9・3	ラフィアンハンデ（4歳上）	ダ1700
9・3	ヴァオスバーグハンデ（4歳上）	ダ1400
9・4	フラワーボール招待ハンデ（4歳上牝）	芝2000
9・5	ジョッキークラブGC（4歳上）	ダ2000
10・1	ベルデームステークス（4歳上牝）	ダ1800
10・1	オークトゥリー招待ハンデ（4歳上）	芝2400
10・2	メドーランズカップ（4歳上）	ダ1800
10・2	ワシントンD．C．国際H（4歳上）	ダ2000
10・3	ロスマンズ国際（4歳上）	芝2400
10・3	スピンスターステークス（4歳上牝）	ダ1800
11・1	B．C．ディスタフ（4歳上牝）	ダ1800
11・1	B．C．スプリント（4歳上）	ダ1200
11・1	B．C．マイル（4歳上）	芝1600
11・1	B．C．ターフ（4歳上）	芝2400
11・1	B．C．クラシック（4歳上）	ダ2000
11・2	イエローリボン招待ハンデ（4歳上牝）	ダ1800
11・4	トップフライトハンデ（4歳上牝）	ダ1600
11・4	NYRAマイル（4歳上）	ダ1600
11・4	メイトリアークステークス（4歳上牝）	芝1800
12・2	ハリウッドターフカップ（4歳上）	芝2400

ウイニングポスト2 プログラム'96



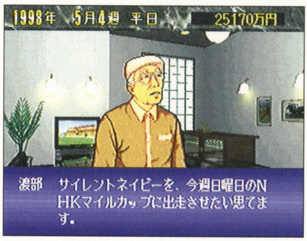
セガサターン/プレイステーション/スーパーファミコン	
メーカー	光栄
価格/発売日	6800円/SFC9800円/発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM/カートリッジ

DATA

96年新レース体系に完全対応！

数ある競馬シミュレーションの中でも、馬主シミュレーションという独特の雰囲気を持つ「ウイニングポスト2」が、「ウイニングポスト2 プログラム'96」として、我々の前に帰ってきてくれた。

一番の変更点は、新しいレース体系へ移行したレーシングプログラムといえるだろう。前作までは、クラシックを目指すしかなかったのが、今作からはマイル路線を歩めるようになり、ようやく現実に則したローテーションが組めるようになった。



マイラーの最大目標、NHKマイルカップ

ラムタラ登場



ラムタラの仔で親子2代欧州三冠馬を目指せ。

奇跡の名馬ラムタラの導入は、今年の生産界の一大ニュースであるが、「ウイニングポスト2 プログラム'96」においても、サンデーサイレンスと並ぶ2000万円もの種付け料で登場している。一方、繁殖牝馬の方も、ミルレーサーやアイリッシュダンスなどが新規登場している。



サンデーサイレンスと交配すればフジキセキの再現だ。

12月20日「3Dベースボール ザ・メジャー」BMGビクター/クリスタルダイナミクス（SS）5800円

世代交代も進んでいる

今回の「ウイニングポスト2 プログラム'96」は、人の出入りが多く、特に女性騎手の進出がめざましくなっている。また、リーディングにおいても東では岡路、西では鷹が独走ということが少なくなっている。それだけ若手が台頭しているということだ。



故・戸間調教師の意志を継ぎ、さらなる飛躍を遂げた林秀調教師。



天才と呼ばれた父の才能をしっかり受け継いでいる福沢雄一騎手。期待の若手。

新種牡馬一覧表

名前	距離適性	スピード	頑丈度	勝負根性	気性	成長	種付け料	繋養先
グルームダンサー	中距離	A	A	B	激しい	普晩	700万円	吉野
サクラチトセオー	中距離	A	B	B	荒い	晩成	500万円	千田
ジェネラス	中距離	A	A	A	荒い	普早	700万円	軽種馬
フォーティナイナー	短距離	A	A	B	激しい	普早	550万円	軽種馬
フジキセキ	中距離	A	B	A	荒い	普早	900万円	吉野
ラムタラ	中距離	A	B	S	普通	普早	2000万円	LEG
ヘクタープロテクタ	短距離	A	B	B	荒い	普早	800万円	吉野

新繁殖牝馬一覧表

名前	能力	スタミナ	頑丈度	評価額	繋養先	父馬
アイリッシュダンス	A	B	A	5500万円	吉野	トニービン
エメラルドタイガー	A	A	A	11000万円	早沢	アホヌーラ
チャーリーキャロル	A	A	B	4500万円	竹谷	ブライアンズタイム
バイバイヘイロー	A	C	A	12000万円	明日野	ヘイロー
ブライドパル	B	A	A	1500万円	早沢	ペイザバトラー
ミルレーサー	A	C	A	6000万円	吉野	ルファビュリュー

新騎手一覧表

名前	年齢	性別	本拠	所属	通算勝数	得意戦術	性格	騎乗馬 能力
一位博文	24	男	関西	フリー	267	差追	強気	能力 A
鷹剛次郎	18	男	関西	鷹	0	先差	冷静	能力 B
宝秀昭	20	男	関西	池井	91	差追	強気	主戦 C
大林哲弥	22	男	関西	領屋	80	逃先	冷静	主戦 B
望見淳子	21	女	関西	林	15	逃先	強気	主戦 C
福沢雄一	20	男	関西	瀬戸内	56	逃先差追	強気	能力 A
安川靖彦	24	男	関西	フリー	241	先差	強気	能力 A
小森晃	21	男	関東	長野	58	逃先差	強気	主戦 C
牧沢ゆき	19	女	関東	増北	32	先差	強気	主戦 A
田倉真希	19	女	関東	奥山	21	差追	強気	能力 B
大野二郎	26	男	関東	中松	189	先差	冷静	主戦 A
野木博	36	男	関東	フリー	433	逃先	冷静	主戦 B
岩松潤一	20	男	関東	長野	47	先差	冷静	能力 B
吉川実	21	男	関東	勝	67	逃先差追	強気	能力 C
五島浩	22	男	関東	松岡	83	逃先	冷静	主戦 B

新調教師一覧表

この表はSS版に準拠しています。PS版、SFC版では、性格が冷静の場合調教方法が慎重に、強気の場合スパルタになります。

名前	年齢	所属	性格	騎手選択	調教方法	専属騎手		能力
松岡康之	51	美浦	強気	こだわらず	スパルタ	五島		A
長野良隆	51	美浦	強気	専属騎手優先	慎重	小森	岩松	A
領屋政造	54	栗東	冷静	こだわらず	スパルタ	大林		A
林秀	40	栗東	冷静	こだわらず	スパルタ	望見		A

12月未定 ヒューマン
「ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE」(SS) 価格未定

新連載

非(アンチ)格闘派宣言

編集長　小川 明久

【第1回　グレイテストナイン'96】

今号からすっかりマイナー化してしまったGame Fan。本誌にはなぜか格闘、RPGといったゲームの情報がありませんが、メジャーなゲームはメジャーな雑誌に任せておこうという発想です。

本誌が目指すのはゲーム業界のFMW（大仁田がいたプロレス団体）。マイナー誌ならではの思い切った誌面作りを考えています。

この連載では、30代半ばの私がハマったゲームの攻略法を書いていこうと思います。第1回目に取り上げたのはセガサターンの「グレイテストナイン'96」（セガ・エンタープライゼス）です。



HARDESTに勝つ方法

グレイテストナイン'96はCOMの強さがEASY、NORMAL、HARD、HARDESTの4段階に分かれている。やりたてのころNORMALでは勝ったり負けたりだったが、HARDにすると全く勝てなかった。何遍となくリセットを押しながら、ようやくCOMを破るコツを会得した。

ここではHARDESTを相手に130試合のペナントレースで優勝する方法を書いてみたい。ただし、この攻略法はCOM相手にのみ有効で、人間相手にはてんで役に立たないことを付記しておく。



COMの強さは４段階。最も難しいＨＡＲＤＥＳＴを相手に130試合戦い抜こう。

1　リセットはご法度

一番手っ取り早い必勝法は負けたらリセットすること。このゲームは試合が終わって結果が表示された後、「EXIT」を選択して初めて更新されたデータがセーブされる。勝った試合だけをセーブしていけば理論的には必ず優勝することになる。

もっともいつも負けていれば1戦も消化できない。リセット技を使うのは、①自分の選手がケガをしたとき、②先頭打者にホームランを打たれたとき、③初回に3点以上を取られたとき、④酔っ払いながらやったとき、⑤眠くて仕方がなかったときにとどめておこう。ご法度のリセット技だが、これらのケースならゲームの神様もお許しくださることだろう。



ヤクルトでセリーグ優勝を決めたところ。大差の優勝だった。

2 投手の登録人数を増やせ

チームは自分のひいきを選べばよい。チームが決まったらベンチに登録する選手を変更しよう。有能な選手をベンチに入れるのが勝つコツだ。このとき投手の登録人数を増やしておこう。通常は8人だが9～10人に増やしておきたい。ファームから入れるのは先発型でスタミナのある投手がよい。代わりに使い道の少ない選手をベンチに落とす。公式ガイド（小社刊）に掲載されているパラメータを参考に能力が平均して低い選手をカット。同じ能力ならスタミナの少ない選手を落とそう。

3 代走専門の選手をベンチに

ベンチ入り選手の登録時には代走専門の選手を1人入れておこう。1点を争う勝負では盗塁の成否が勝負の分かれ目となる。ヤクルトの城、巨人の高村、ロッテのサブロー、日本ハムの川名らは絶対に入れておこう。

4 継投策が基本

投手はスタミナが減ると、球威や球の切れが落ちてくる。NORMAL相手ならストレートを投げて打たせて取る戦術も採れるが、HARDESTになると甘い球は容赦なくスタンドに運ばれてしまう。変化球や速球はスタミナの消費が激しく、先発型のタイプでも完投は難しい。先発6回、中継ぎ1回、抑え2回というのがいいパターン。そして、先発型の投手を1人抑え役に回しておこう。

5 左右の変化を優先

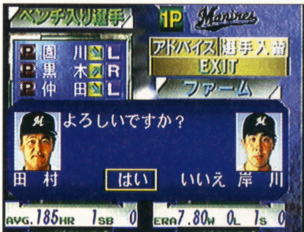
NORMALが相手ならストレート、速球、フォークといった緩急の変化で三振を狙えるが、HARDESTではそうもいかない。フォークだって軽々とスタンドに運ばれてしまう。速度の変化は人間相手には有効だが、COMには通じない。COMが苦手にするのは左右の変化だ。従って、投手も速球主体の剛腕タイプよりは変化球主体の軟投タイプの方が頼りになる。パラメータを見て左右どちらにも変化するタイプがベスト。ロッテの場合、伊良部よりは小宮山の方が役に立つ。



投手の奪三振成績もヤクルトの選手がズラリと上位を独占。秘密は次頁で。



月間ＭＶＰ投手部門も見事独占。



ペナントレースの攻略はベンチ入り選手の登録から。投手の人数を増やしておく。



代走専門のサブローをベンチに入れる。

12月「ゴルフ（仮）」任天堂（64）9800円

6 プレートの端から三振狙い

いよいよ投球。次の順序で三振奪取を狙って投げよう。

1・Rボタンを押してプレートの向かって右端に立つ
2・方向ボタンを左に入れて投球開始
3・投球フォームの間は方向ボタンの右を押す
4・投げ始めたらピッチャーのパラメータに合わせて方向ボタンの左を押す

この投法でストライクゾーンぎりぎりをつくと、バッターは見送ってくれる。右打者に対してはかなりの確率で三振を取れるが、左打者は要注意。2ストライクに追い込んだら、外角へボールになる変化球を投げよう。空振りしてくれるはずだ。



まずはプレートの向かって右端に立って、方向ボタンを左に入れる。



投球フォームの間は方向ボタンを右に入れる。



投げ始めたら方向ボタンを左に切り替えると、右打者はほとんど見送る。



左打者の場合はツーストライクから外角にボールになる球を投げて空振りさせよう。

7 相手投手のスタミナ切れをつけ

続いて攻撃の基本を述べる。投手はスタミナが切れたときに打ちやすくなる。そこで早いイニングは待機作戦に出る。2ストライクまではバットを振らないこと。わざとファウルを打って粘れるようになれば理想的だ。特に下位打線の打力の低い選手は無闇に早打ちしてはもったいない。

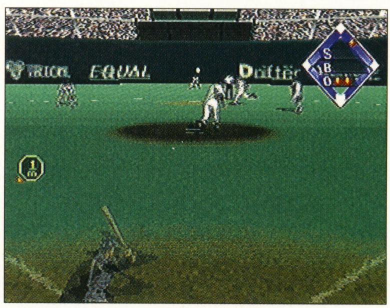
8 風向き、風力に注意

バッティングは打者のパラメータのほか、風向き、風力、球場の広さに注意しなければならない。それによってフライを狙うかゴロを狙うかが変わってくる。打つタイミングに合わせて方向ボタンを下に押せばフライが上がるのだが、その場合はホームランにならなければ駄目だ。また打球は追い風になるコースに飛ばそう。

さらにピッチャーには球質（球の重さ、高いと打球は飛びにくくなる）というパラメータがある。これもスタミナを消費すると下がってくるので、回が進んでくればホームラン狙いもいいだろう。

9 ノーアウト2塁を作れ

攻撃の基本はノーアウト2塁の形を作ること。外野手の間を抜いて2塁打を打つか、1塁に出たランナーが盗塁する。もっとも盗塁は走り始めるタイミングが難しい。走り始めた瞬間、1塁へ牽制



盗塁の途中で気付かれると投手は2塁へ投げてくるので、すかさず帰塁だ。

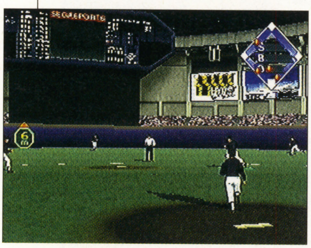
されるとアウト。また走っている途中で気付かれるとピッチャーは2塁に投げてくる。その場合は速やかに帰塁だ。

走り始めたときにはピッチャーの球種をチェック。速球を投げたときは途中で1塁に戻ろう。走力10以上ならとりあえず盗塁を狙ってみるのがいい。球速のない投手の場合は多用しよう。

10 内野ゴロの連発でホームイン

ノーアウト2塁の形を作ったら、3塁にランナーを進めてワンナウト3塁にしよう。バントで進塁させるのもいいが、内野ゴロを打てば取った野手は1塁に投げるので悠々と進塁できる。

ゴロを打つには打つタイミングに合わせて方向ボタンを上に押す。ワンナウト3塁になったらスクイズという手段もあるが、投手に取られると本塁でアウトになる場合が多い。ここでも内野ゴロを狙おう。セカンド、ショート、サードに取らせればバックホームはされない。タイミング的にはアウトでもホームインできる。


ワンナウト3塁になったら内野ゴロでホームイン。

11 1、3塁は迷わず盗塁

1、3塁の形を作った場合は2塁へ盗塁する絶好の機会。投手は3塁に牽制することはあっても1塁には投げない。いつもよりワンテンポ早く走り始めよう。具体的には次の選手の字幕が消えた瞬間にBボタンだ。なお1、3塁のときのリードは1塁ランナーだけでいい。方向ボタンを右に入れながらLボタンを押す。1、3塁より2、3塁が勝るのは内野ゴロを打っても



1、3塁のときは1塁に牽制してこない。一足早く走り始めよう。

ゲッツーにされないこと。次の攻撃が随分と楽になる。

12 選手の疲労に注意

守備面で気をつけることはファインプレイをしないこと。ファインプレイは失敗すると、選手がケガをする可能性が高くなる。特に疲労のたまっている選手はケガをしやすいので、ファインプレイへの挑戦は慎もう。またCOMも疲れがたまっている選手はケガをしやすくなる。狙い打ちだ。



COMはケガをすると同じ打順に別の選手が入る。ファームにローズや佐伯がいるなら怖くない。



COMの投手成績から。井上は1勝27敗、それでいて防御率がそこそこだ。どんな使われ方をしたのだろう。

以上の12項目を実践すれば、だれでもHARDESTに勝てるはず。是非お試し頂きたい。

同級生

「同級生」といっても、エルフの大ヒットゲームのタイトルではない。もちろんそれも視野には入っているが、ここでは一般的に美少女ゲームに登場する「同級生」について考察する。

「ときめきメモリアル」（コナミ）のヒット以来、いわゆる恋愛シミュレーションが数多く作られたが、その多くは高校生の同級生を恋愛の対象とするものだ。「ときメモ」は恋愛対象となる10数人のうち友人の妹以外はすべて同級生である。これはあまり深く議論されてきたことはないが、なぜなのだろう。「エンジェルグラフィティ」（ココナッツジャパン）もそうだし、「トゥルー・ラブストーリー」（アスキー）も主に恋愛対象は同級生。考えてみれば当たり前のことで、高校生活をシミュレートすれば、どうしても上級生や下級生よりも同級生との接点が多くなる。当然恋愛対象としても同級生が多くなる。エルフの「下級生」ですら、恋愛対象となる13人の女性のうち、先生１人、先生以外の年上の女性が２人、タイトルの下級生が他校生もあわせて４人なのに対し、同級生が６人で最多なのである。

そう、誰しも自分の中学から高校時代の経験を振りかえれば、上級生や下級生よりも、同級生の女の子

美少女の法則

びしょうじょのほうそく



新連載！
第１回

いつのまにかひとつのメジャーなジャンルとして確立されてしまった美少女ゲーム。今回からこのジャンルを多角的に分析しようというのがこのコーナー。今回は主人公（プレイヤー）と女の子の関係について考えてみた。

副編集長　出町 浩一郎

に胸をときめかせたことが多いはずだ。だから、ゲームの設定はすごく自然なことなのだ。

で、何が言いたいかというと、同級生への恋愛って実はすごく難しいのが現実じゃないかってこと。もちろん高校時代のカップルの多くは同級生のはずだが、大学へ行き、社会へ出ると男性と女性が同じ年のカップルは少なくなっていく。統計的にも男性と女性の初婚年令は３～４歳違っており、最終的に結ばれるのは男が年上、というパターンが多数のはずだ（結婚が恋愛にとって本当に唯一のハッピーエンドかどうか、というのはここでは議論しない）。最近でこそ女性が年上のカップルも増えてきて、これはいいことだと思うけれど、やっぱりまだ男性が年上のカップルが多数派だ。

つまり現実社会では同級生と最終的に結ばれている人は非常に少ない。同い年の女の子と恋愛できる時期は高校生時代をはさんだ７～８年くらいの時期



パソコンのヒット作『同級生』をサターンに移植した『同級生～if～』。

で、この時期を逃すとほとんど機会がなくなってしまうのだ。仮に高校時代に同級生と恋愛を成就させても、それが卒業後まで続くケースはごく小数だ。同級生とはだから一番近いようで遠い存在であって永遠に男達にとって憧憬の対象なのである。

エルフがそのヒット作に「同級生」と名付けたのは──恋愛対象17人のうち、先生2、先生以外の年上の女性8、同級生6、下級生1で、数だけでいえば年上の女性との恋愛の方が多いにもかかわらず──「同級生」という言葉が喚起する、身近にあってなおかつ手に入れることができないもの、というイメージ、それに伴うなつかしさとせつなさ、そういったものを意識してのことではないかと思うのだ。

「ときメモ」では、伝説の樹の下で女の子から卒業式の日に告白されることによって2人の愛は永遠に続くとされる。でもそれが多分気休めでしかないことを、高校生時代をとうに過ぎてしまったぼくたちは知っている。



やはり同級生が多く登場する『下級生』

幼なじみ

「ときメモ」をはじめ多くの美少女ゲームで用いられるモチーフのひとつがこの「幼なじみ」である。「ときメモ」の藤崎詩織をはじめ「同級生2」の水野友美（と鳴沢唯も加えてもいいかもしれない）、「エンジェルフラフィテイ」の麻倉夏美、「m～君を伝えて～」（ネクサス・インターラクト）の武蔵野香など枚挙にいとまがない。「BLUE BREAKER」（NECホームエレクトロニクス）のアーシャも幼なじみであることが後に判明する。また、来年発売される期待作、「センチメンタル・グラフティ」（NECインターチャネル）ではなんと登場する12人の女の子がすべて主人公＝プレイヤーの幼なじみであるという。

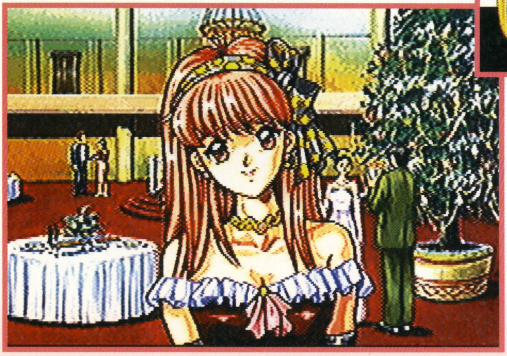
「幼なじみ」との恋愛は古くは伊勢物語のエピソードに見られるように、古くから日本人好みのテーマである。

「ときメモ」の詩織がこんなにも爆発的な人気を得たのは、彼女がクリスマスパーティーの帰り道や公園などで語る思い出のひとつひとつが魅力的であることがひとつの要因となっている。幼い頃から兄妹のように育ちながら、お互い成長するに従い、異性としての意識が芽生え疎遠になってしまい、そのことを悲しむ気持ちが痛いほど伝わるようになっている。

同級生という存在が近くて遠い存在ならば、「幼なじみ」はさらに近くて、かつ詩織のように欠点のない女の子であればなおさら遠く感じられる存在になるのだ。詩織が「ときメモ」においてまさしくヒロインであり、現時点では恐らくあらゆるゲームの中で最高のヒロインであるのはこういった事情によるものであろう。



『m ～君を伝えて～』の武蔵野 香。



ヒロイン中のヒロイン、藤崎 詩織。

妹・妹的キャラ

妹・あるいは妹的存在も恋愛シミュレーションには不可欠の要素である。「ときメモ」での早乙女優美を筆頭に、幼なじみともいえる同級生２での鳴沢唯、ゲームの傾向は違うが「サクラ大戦」でのアイリスなどが妹的存在のキャラクターである。最近では「アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す❤」に登場する、主人公の双子の妹、藤樹麻美などがいる。実の妹の場合はさすがに恋愛の対象とはならないが、この麻美などのように実の妹はえてしてブラコンぎみで、主人公の行動に干渉し、女の子とのつきあいにやきもきしたりするものである。

実の妹ではなくて、単に妹的存在である場合、恋愛対象とすることも可能だが、そこになんらかの抵抗感があるのもまた事実である。それは幼なじみの場合とも共通する部分もあるが、一種インセスト・タブーを冒すような後ろめたさがあるものだ。特に鳴沢唯の場合はその意味合いが強く、かなり「狙った」キャラクターとなっている。

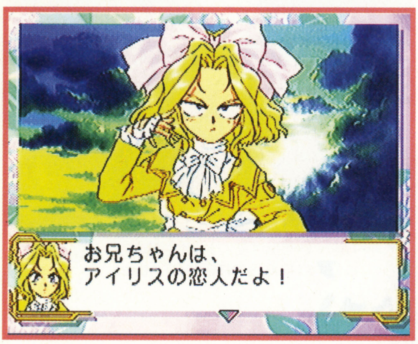
だが多くの場合妹的キャラが必要なのは決してロリコン趣味の男の願望を満たすためではない。恋愛の対象となるか否かという２分法ではなくてその中間の、曖昧な関係というものも必要だからである。また妹というものを実際に持たないものとしてはその存在自体があこがれの対象になりうる。恋愛のように、いずれ失われるかもしれない関係ではなく、「お兄ちゃん」と呼ばれ全面的に信頼を得られる関係、それもまた男としての願望のひとつだからである。「サクラ大戦」においてアイリスがまったくの子供であることは異例だが、完全に恋愛の対象とはならない形での妹的キャラを配置したという点でひとつの成功といえる。それは多くの恋愛シミュレーションでは、妹的キャラを恋愛対象にしてしまうことによって半永続的な関係が失われるかもしれないというジレンマを抱えることになるからだ。

ある意味では「卒業」シリーズに代表されるような純粋に恋愛だけを目的としたのではない育成シミュレーションはこの側面をより強調したものといえる。

妹・ないし妹的キャラは今後も多くのゲームに登場することになるだろう。その演出のしかたで、ゲームの奥行きは何倍にも広がると思う。



No.1の妹キャラ？　早乙女優美。



『サクラ大戦』よりアイリス。10歳。



『アポなしギャルズ お･り･ん･ぽ･す❤』より藤樹麻美。

女教師・ほか年上の女性

最後に年上の女性についても考えねばなるまい。これはもうエルフの得意分野といえる。前述したように「同級生」の登場人物の大半は年上でありそれも看護婦・OL・キャバクラの女性等バリエーションが豊富である。そのうち2人が女教師である。

エルフの場合、もとは18禁ソフトなだけあって、主人公にとって年上でユーザー自身にとっては年上でないキャラが存在した。だから「同級生2」では同居中の鳴沢美佐子、旅館のおかみ永島佐知子らの年増キャラを登場させ、マザコン気味のユーザーの需要に応えようとしたのだろう（それでも美佐子らより年上のプレーヤーがいたことだろうが）。

しかし、逆に言えばコンシューマ機のゲームで年上の女性との恋愛はごく少数派であり、エルフを除けば数える程しかない。ようやく「トゥルー・ラブストーリー」の草薙忍、「m～君を伝えて～」の羽田みゆきらが登場しはじめたばかりである（ふたりとも主人公の一学年上という設定）。

年上の女性との恋愛は「ロンバケ」などの影響でブームであるかのようだが、現実的にはまだ少数派。それをゲームの世界も反映しているとも言える。また、大人の女性を登場させると、現在の主流であるプラトニックな恋愛のハラハラ・ドキドキを表現するには不自然になってしまいがちで、高校生活での一年上という設定にすると、登場期間が限られてしまうなどの難しさがあるためでもあるのだろう。しかし設定の工夫次第ではこれまでにないインパクトのあるキャラの登場もあり得る。まだ定着していない要素だけに、今後どのようなキャラがあらわれるか注目したい。



『同級生～if～』より



『m ～君を伝えて～』より羽田みゆき。

お便り募集

「美少女の法則」では今後もさまざまな視点から美少女ゲームを分析していきます。たとえば「メガネっ子」「体育界系」の女の子の存在意義とゲーム中の役割、ヘアスタイルや服装の記号論的解釈など、思い付くままに論を進めて行きたいと考えています。このコーナーの目的は、各美少女ゲームに共通する要素を分析し、その存在意義をあきらかにし、より素晴らしいゲームとは何かを考えていくことにあります。よってみなさんからのおハガキを参考により良い内容にしていきたいと考えています。ご意見・感想をどしどしお寄せ下さい。

宛先
〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
株式会社毎日コミュニケーションズ
Game Fan編集部
『美少女の法則』係

新連載 第壱回

長田拓也の趣味の時間

ヲサダ タクヤ

非常に唐突だが、新連載である。今までの人生を「競馬」と「アニメ」と「ゲーム」だけで過ごしてきた私のような者が、何の因果かこんなところで物を書くはめになってしまった。いつまで続くか見当もつかないがお付き合いいただきたい。

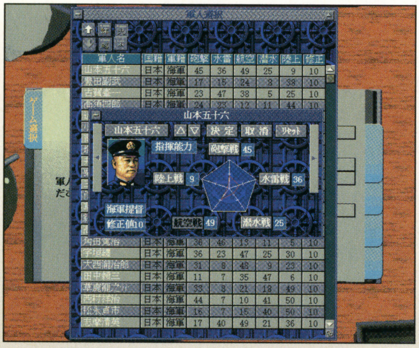
シミュレーションゲームのファン

これまでの人生のなかでの3本柱の1つである「ゲーム」であるが、私はシミュレーション以外のゲームはほとんどやらない。対戦格闘ゲーム全然だめ。ゲーセンにも行かない。ただひたすら天下を統一したり、競走馬を生産したり、守護聖様とラブラブになったり、アメリカ艦隊を撃滅したりする日々である。今回は初回ということで、特に思い入れの強い「提督の決断Ⅲ」(光栄)について簡単に触れさせていただきたい。

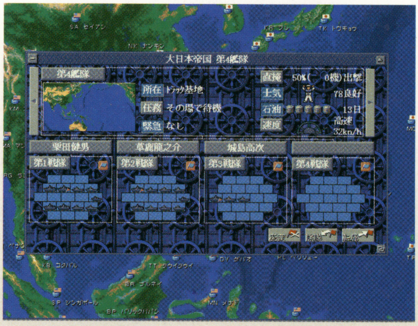
提督にはこだわれ
軍人登録をせよ

「提督の決断Ⅲ」をスタートさせる時に、司令長官及び参謀長を選択するようになっているが、シナリオ1をプレイする場合、ほとんどの人は山本五十六を司令長官に、宇垣纏を参謀長にするかと思うが、軍人のそれぞれの指揮能力は50を最高にランダムで決定されてしまうので、航空戦指揮能力の低い山本長官になってしまったりすることがよくある。その他にも、好きな提督のパラメータが低かったりするとがっかりだ。

そんな時には「軍人登録」でエディットするのだ。「軍人登録」のメリットは、調整値として10ポイントが与えられているということである。何度もリセットし続け、納得できるパラメータになったら調整値の10ポイントを加算すること。この作業を1人ずつ行うのは面倒かもしれないが、少なくとも思い入れのある提督は自分の手でエディットするべきであろう。この時に注意するべき点は、一芸にのみ秀でさせてはならないということである。たとえば、機動部隊の指揮をさせる場合には航空戦能力だけで事足りるように思うかもしれないが、砲撃戦や潜水戦の指揮能力もある程度ないと対空、対潜戦闘時に不安が残ってしまうので、ある程度バランスを取った上で必要な能力を高めることが必要となる。



納得できるパラメータになるまで何度もリセットだ。



全部の戦隊に司令官を置くこと。いるといないとではかなり違う。

司令官は必ず任命せよ

意外と見逃しがちなことであるが、司令官が不在の基地があるのではないだろうか。まったく戦線から離れている基地はいいとしても、基本的には司令官を任命しておくべきである。基地司令に求められる能力は「陸戦」と「航空戦」なので、この二つの能力を重視して人選をするのであるが、最前線の基地は「陸戦」重視、少し離れた基地は「航空戦」重視で任命するのがベスト。最前線の基地は、敵の空襲で飛行場が破壊されてしまって味方の航空隊を出すことができなくなる場合があるので、少し離れた基地から「零戦」や「陸攻」といった空撃範囲の広い航空機で味方の基地を支援させるのが得策。

また、艦隊の司令官は艦隊内の第1戦隊を直接指揮するのだが、第2、第3、第4の各戦隊にも忘れずに司令官を任命しておくこと。司令官の能力が、戦隊の戦闘力に大きな影響を与えるからである。

司令長官を活用するべし

シナリオ1において、司令長官が直接指揮する第1艦隊は主力艦中心の艦隊なので、前線まで進出して他の艦隊を支援したいところだが、長官は作戦終了のたびに次の作戦目標を決定するために軍令部に赴くようになっているので、その都度第1艦隊を母港に戻さなくてはならないと考えれば、常に呉に寄港させておくのも仕方ないと考えがちであるが、ちょっと待ってほしい。艦隊は前線に残したまま司令長官のみを母港に戻せばいいのである。

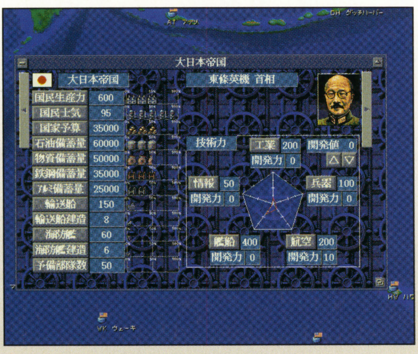
具体的な手順としては、艦隊を再編成して艦隊数を減らし、未配備の艦船を1隻母港に配備して新規の艦隊を作り、そのまま何もせずに待機させておくのである。これだけの準備をしたら第1艦隊を出港させて前線の支援にまわしてしまって構わない。作戦目標を達成したら、司令長官を母港に停泊させておいた新規艦隊の司令官に転属させるのである。これならどんな遠方からでも瞬時に軍令部に出向いて次の作戦を決めることができる。次の作戦を決定したら再び元の艦隊に転属させればよい。ただし司令長官があまりにも前線に出過ぎるのは考えもの。戦死してしまうと即ゲームオーバーになってしまうので注意すること。

効率よく兵器を製造・運用せよ

使える航空機のみ生産せよ

「提督の決断Ⅲ」の場合、プレイヤーは陸軍の航空機の生産も指示できる。航空機生産は工業技術力に応じて毎週の生産ラインが決められており、陸海軍それぞれの生産ライン数が設定されている。例えばシナリオ1の場合、初期設定では陸軍機のライン数は6と設定されているが、基本的には0にしてしまって全然構わない。

たとえば陸軍の戦闘機「隼」は、海軍の艦上戦闘機「零戦二一型」と比較して、全ての面で劣っ



全技術力を航空方面に投入するのだ。



零戦五二型があと10週で開発可能に。速度と航続範囲に注目。

11月 5800円 「ブルーフォレスト物語〜風の封印〜」 ライトスタッフ (PS)

ているのである。ただでさえ航空機生産ラインがアメリカの半分しかないのであるから、使えない機種を生産してはならない。

シナリオ1の時点で生産ラインに乗せておく機種は次に挙げる4つだけで良い。

「零戦二一型」：開戦初期の段階で、文句なしに世界最強の艦上戦闘機。

「九七式艦攻」：爆撃も雷撃も可能なので、「九九式艦爆」は生産せず、この機種だけに絞る方がゲームの攻略っぽい。

「一式陸攻」：長大な航続距離を誇る。これさえあれば航続距離の短い陸軍の爆撃機は無用の長物。

「零式水偵」：艦艇には自動的に水上機が配備されるし、空母での索敵は攻撃機で行える。偵察機は基本的に基地に配備するものと考えたい。開戦後しばらくして「二式飛行艇」が開発されるので、こちらに切り替えるまでのつなぎと考えるのが妥当。ただ、ゲーム開始時のアメリカは基本的に守勢に回っているので、この「零式水偵」すら生産しなくていいのかもしれないが、これは好みの問題であろう。

新型航空機を開発せよ

絶対的な国力で劣る日本は質でアメリカに対抗せざるをえないのであるが、新型の航空機を開発するのにも時間がかかる。

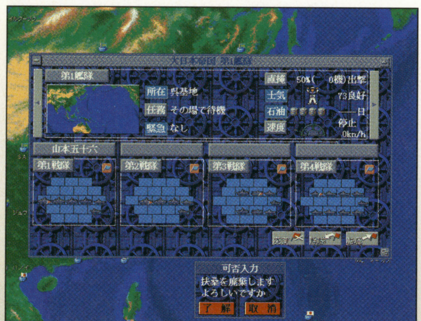
この際思い切って10持っている開発値の全てを航空技術につぎ込むのだ。こうすれば通常の5倍の速さで新型航空機を開発できる。「零戦五二型」なら10週で、「月光」なら5週で、「二式飛行艇」なら3週で開発できるのである。開発途中の機種は「設計」で各性能をエディットできるので、これらの機種は早めに「設計」すること。この際に重視する項目は「速度」と「航続範囲」だ。この2つの項目を参照して「空撃範囲」が決定されるので、敵の空撃範囲外から一方的に攻撃するアウトレンジ戦法を行うため、他の性能を多少犠牲にしてでも「速度」は600km/h、「航続範囲」は1700km以上を目安にして設計を行うとよい。

艦船は速度が命

艦船が戦隊を組む場合、普通は同型艦同士で編成される。これは、速度が同じなため戦隊としての行動を取りやすいからなのであるが、ゲームにおいても同じ事。ひとつの艦隊は最高で32隻にもなる（輸送船を除いて）ので、全部の艦船の速度を合わせるのは現実的ではないが、艦隊の中にあまりにも遅い艦船が混ざっていると、その1隻のために全体の速度が遅くなってしまう。特に空母艦隊は機動力が命である。

したがって空母の護衛には、金剛型高速戦艦は除いて、戦艦を用いるべきではない。むしろ高速性とある程度の砲力を併せ持つ重巡洋艦をフル活用するべきであろう。

低速の戦艦は、はっきりいって何の使い道もない。せっかくの大口径砲を使わないのはもったいないというのであれば、海上に浮かぶ砲台にでもしておけばよかろう。



使えない旧式戦艦は全て廃棄。鋼鉄の備蓄量を増やす。



空母の周囲を駆逐艦等で守る“輪型陣”。
対空戦闘に適した陣形である。

史実でのアメリカ軍は、戦艦を艦砲射撃用に用いたが、ゲーム上ではそれすら航空機にその座を取って代わられている。爆撃機で基地の地上部隊を空襲し、兵力をゼロにしてしまえば、あとは上陸部隊を揚陸させるだけでその基地を占領できる。基地にある地上砲台を叩く必要すらないのだ。

太平洋に覇を唱えよ

一貫性のある方針を立てる

キャンペーンシナリオであるシナリオ1では、広大な地域で大量の艦船や航空機を運用し、多くの基地に指示を出さねばならない。なりゆきにまかせて戦っていたのではどうしても効率の悪い戦いを強いられてしまうので、自分なりの基本戦略をまず立てることが重要だ。

第一段階

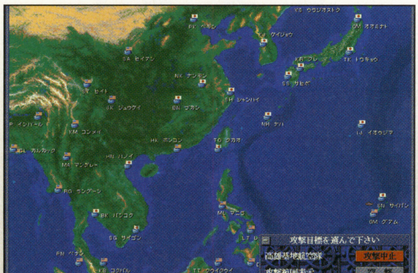
まず南方の資源地域を押さえる。これをしておかないと長期戦を戦えない。史実の通りフィリピン・マレー・インドネシアを攻略し、足元を固める。

第二段階

挟み撃ちを避けるため、中国・インド方面を攻める。

第三段階

後顧の憂いをなくしておいてからニューギニア・オーストラリア方面に進出する。



高雄基地航空隊を香港空襲に向かわせる。

上記のような感じで攻略を進めずに、いきなりハワイやパルミラを目標にしても南方に展開する艦隊や航空隊を再編成し、移動させなければならなくなり、ロスばかり大きくなってしまう。目標を達成した後、次の目標を決定する際には、前の作戦からの延長戦上にあたるような目標を設定するのがベストである。

戦力を集中させる

これは戦の基本中の基本である。急所の地点に戦力を集中させることによって、最小限の労力で最大限の効果を上げることができる。一度目標を設定したら、他の戦線の戦力は必要最小限にとどめておいて、すみやかに目標地点にに艦隊や航空隊を展開させるのだ。

貴重な戦力を後方で遊ばせてはならない。日本本土にある戦力も同様だ。本土に置いてある零戦や陸攻は高雄基地に進出、速やかに香港を攻略して、仏印への補給戦をつなげるのである。その後、長駆マニラを空襲するのがかなり有効だ。空襲でマニラの地上部隊を壊滅させておけば、あとは悠々と上陸部隊を向かわせれば、ほとんど無傷でマニラを占領できる。そして早急にマニラに航空隊を進出させ、レイテ、ダバオを攻略するのだ。

【おたより募集】

「提督の決断」ならまかせろ、というケツダニストの方がいらっしゃれば、そのテクニックを是非私にお教えいただきたい。その他好きな軍艦や航空機についての熱いおたより、また三国志や信長等のネタも大歓迎！（アンジェリークは別コーナーなのでよろしく）濃いおたよりをまってます。宛先はこちら。

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
株式会社毎日コミュニケーションズ
『GameFan』編集部
"長田 拓也の趣味の時間" 宛

12月「BASTARD!!—虚ろなる神々の器—」集英社・セタ バスタード制作委員会（PS）6800円

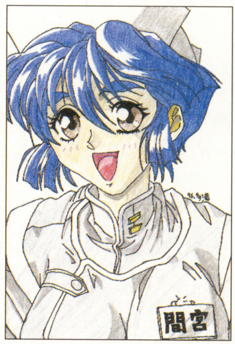
アトリエGFV

Vol.2に寄せられたイラスト
ドドーンと4ページ掲載したぞ。
野々村、ときメモが人気のようだ。
本誌に掲載されていないゲームのイラスト、
4コママンガなどもOKだからね。
どんどん送ってくれ。

宛先
東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
Game Fan 編集部アトリエGFV係

白衣の天使＋1

千里の名札になりたーい



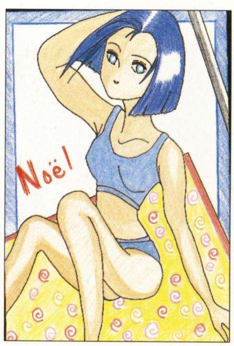
（川崎市　多満　アキラ）

今回美保のイラストはなかった。美保もよろしくね。



（札幌市　あさねぎ　けーら）

このゲーム、結構難しいんだよね。



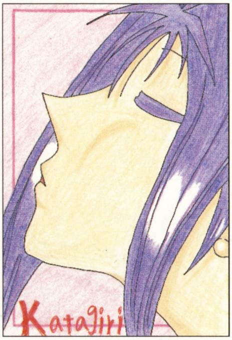
（横浜市　12）

なんか虹○さんにも似ているような気がしない？



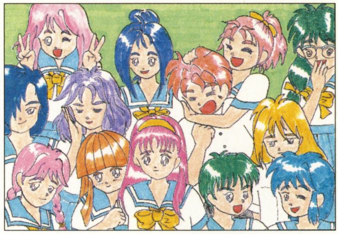
（札幌市　あさねぎ　けーら）

片桐のキス。グッとくるぜ。



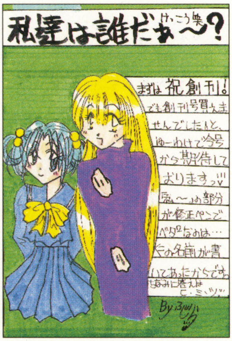
（横浜市　12）

好雄と優美の仲良さがうらやましいね。



（広島市　カズミ）

緑色の髪の子、サターン版では出にくくなったと思わない？



（北海道　藤川梨良）

今号はオールカラーなのでモノクロコーナーへの応募ハガキもここへ載せちゃう。



（奈良県　ベイスタFan）

女の子にも大人気の虹野さん。



（大阪市　麻奈川　梨奈）

番外編。14才の片桐。今度からはコスプレコーナーに送ってね。



（東京都　綾瀬レスカ）

格闘系大集合!



トバルより。一瞬清○さんかと思った私は相当病気。

（横浜市　12）



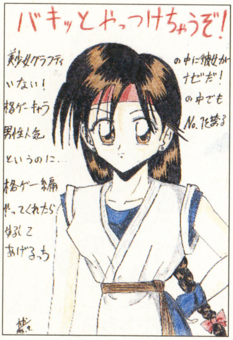
超グラマーなサラ。

（和歌山市　黒崎絆）



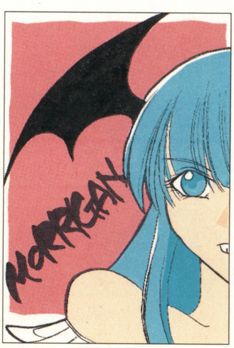
実はサクラが一番人気だったりする。

（川崎市　多満さくら）



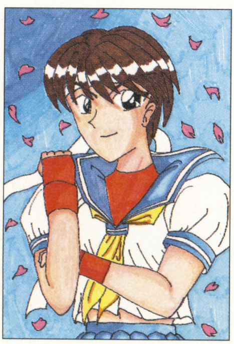
怒りのハガキだ。掲載したから許してね。

（横浜市　蒼き閃光鷹）



お見せできないのが残念だけど裏面のカットもグーだった。

（東京都　ねの）



同じキャラでも皆個性があって面白いね。

（川崎市　浜崎真二）

いろんなジャンルから大集合



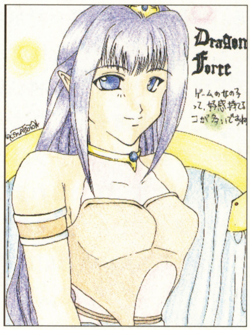
同級生〜if〜より美穂ちゃん。

（東京都　小倉あんっ）



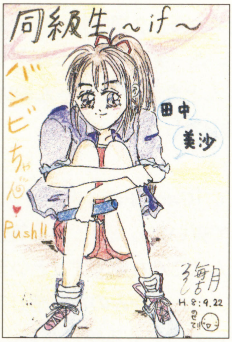
根強い人気のエムブレムからアゼル。

（鈴鹿市　友人剛志）



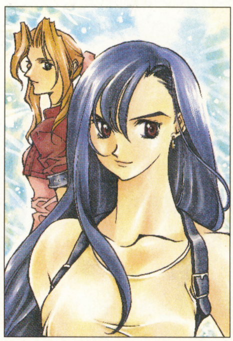
ドラゴンフォースから。

（三重県　松藤景雪）



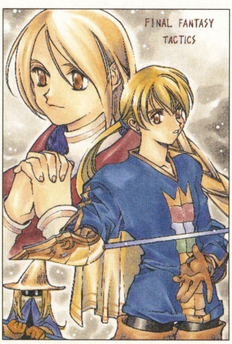
同じくバンビちゃんこと美沙。

（東京都　海湖）



このコメントを書いているのは、どうでもいいけど午前4時。

（山形県　週末の怪人）



発売が待たれる大作だ。

（山形県　週末の怪人）

読者のおたよりコーナー

今号からリニューアルしたGameFan。
路線としてはVol.2の方向性をより追求していくことになりました。
これからも皆さんからの声を参考に
充実した誌面づくりを目指しますので
どんどんおハガキ下さい。

ときメモ、同級生～if～、野々村が載っているということで買ったのですがこれが大当たり！ど真ん中ストライク！特に野々村が載っていることは良かった。病気度チェックは少し簡単な気がしますが。今回はマニアック路線に走っているかもしれないと書いておられましたが、全然そんなことはありません（と思う）。それにたまにはマニアックでも良いと思います。（大阪府　土方寿成）

● 今回は、というより今回からよりマニアックな方向に走りつつあるGameFan。本誌でしか読めないような記事をどれだけ盛り込めるかに編集部一同全力をつくしておりますので、今後もご声援下さい。

美少女ゲームは絶対やらないと思っていたけど今では、どっぷりとハマっている自分がいる… (笑)。表紙の梨恵ちゃんみたら買っちゃった。（宮崎県　下川新一）

● 思えば私も「ときメモ」なんかどこが面白いんだろう、ま、試しにやってみよっか、てな具合で始めたら、2週間後には全員から告白を受けていた（笑)。ちなみに前号は野々村の梨恵ちゃんと今村理恵ちゃんのWリエちゃん（十片桐）でした。

はじめて「GameFan」を「美少女編」の文字につられて買いましたが、他の雑誌の、ゲームのシステムはこんな風です、という事務的な記事でなく、あたたかみのある感じで書いたひとの想いが伝わってくる感じが気に入りました。それに表紙や記事のイラスト＆画面写真の入れ方がファン泣かせのジーンとくるデザインが、すごくうれしかったです。いつか「タクティクスオウガ」や「サクラ大戦」などのSLGものの特集をして下さい。（山口県　江口一成）

● 今回のサクラ大戦の特集、いかがだったでしょうか。特にアイリスの服選びで5種類全部そろえたのは本邦初ではないでしょうか。（こんなアホなことやる奴ぁ他の編集部にはいないだろうなぁ）。

私はこの雑誌を今号で初めて購入したのですが、中身を見てかなりマニアックな作りなので、少し買うのに戸惑いました。でも今の時代、これだけ多くのハードやゲームのジャンルがあるのだから、より多くの情報を得るよりも、自分の欲しい情報のジャンルをより深く特集してくれる方が無駄がなくて良いと思います。(福島県　平山正則)

● 「Game Fan」はすべてのハードが対象。ただし、ジャンルに関しては広く浅くよりも、狭く深くをめざしているのだ。

Vol.1がおもしろかったので「7月下旬か、次も買ってみるかと思い、25日ごろから本屋に通ったが「ないぞ…」8月前半も、たまに本屋に行ってもなくて、本屋でみたときは「あっ忘れてた」と思って買おうとした。VolL.1がシミュレーションだったのでVol.2はアクションかと思ってたら「永遠の…美少女編？」その時買うのをためらったが、勇気を出して（オレだけか）買った。なんかハズかしかったぞ。(奈良県　山田哲也)

● 恥ずかしがってては人間成長しないぞって。違うか。大丈夫、今に私のように同級生やときメモのポスタードリームを周りの目を気にせず、当たりがでるまで続けられるようになる(笑)。

男の人向けという印象が強いですがもともと女の人向けのGame雑誌なんてないし、これはこれでとても楽しめました。ただ私は「1.あまりゲームの内容を本で知ってしまいたくない。2.新作ゲームの情報が欲しい。3.女性アイドルの表紙の本は買いにくい。4.安価でいいのでもっと情報が多く、紙質の悪いものでもよい。」とゲーム雑誌に対して望んでいます。でもかわいいゲームキャラも載っていたし、こういう雑誌も保存用として購読するのに向いてますよね。(名古屋市　高杉みゆき)

● 美少女ゲーム中心になったことで女性読者が離れていくことを懸念していましたが、意外に女性からのお手紙が多かった。今回はいよいよ女性からは背を向けられそうだな…。でもアンジェリ倶楽部はあるし、ときメモも意外と女性ファンが多いし、これからも愛読して下さい。

月刊にしてほしい。コスプレのページを作ってほしい。(神奈川県　高部茂晃)

● 月刊化は当面ムリだけど、とりあえず隔月刊化しました。コスプレのページもドーンと16ページ！どうだっ！

(Vol.2を)買った理由としてはスペシャルなキャラクターたちのところで紐緒さんが大きく載っていたのが1つ、2つめは、値段の割にカラーのページが多いという点です。(宮城県　畠山尚己)

● 今回の紐緒さん特集はどうだったかな？しかし詩織や虹野じゃなくて紐緒・清川特集なんてさすがはGameFan! と誰か言ってほしい。

GameFanでは、この雑誌でしか特集していないだろうと言うゲームを紹介していって欲しい。(岡山県　山本康二)

● 「サクラ」や「ときメモ」はともかく「ファンシーCoCo」「アポなしギャルズ」の特集は他誌にない企画。どちらも、編集部員がプレイして本当に面白いと思ったればこその特集なのだ。

おたより大募集

GameFanではこんなテーマでおたよりを募集しています

1.　私だけの傑作ゲーム・私だけの遊び方

あまり世間ではヒットしていないけれど、私はこのゲームにはまっている、ほかの人はやらないだろうけど、こんな遊び方をしている、などなど、自分だけのこだわりを感じさせるお手紙を下さい。

例.　大航海時代IIのブラックジャックで徹夜してしまった、ときメモの爆弾を何回爆発させられるかに挑戦している。

2. I LOVE ○○

ゲームのキャラクターへの思いを熱く語ってくれ。あまり人気のなさそうなキャラの方が採用率が高いぞ。

3.　その他

・こんなゲームがほしい！
・見つけたぞウラワザ！

などなど、なんでも、ハガキの余白に本誌を読んでの意見・感想など書いて送って下さい。

〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル　毎日コミュニケーションズ
GameFan編集部

GameFan　愛読者プレゼント

1. プレイステーション「ヒロインドリーム」ソフト　5名様
（マップジャパン提供）

2. A／プレイステーション「はるかぜ戦隊Vフォース」ソフト　3名様
B／同 ポスター　10名様
（ビング提供）

3. PC-FX「ふしぎの国のアンジェリーク」ポスター　5名様
（NECホームエレクトロニクス提供）

4. プレイステーション「ギャロップレーサー」ソフト　3名様
（テクモ提供）

5. プレイステーション「シルエット☆ストーリィズ」テレカ　5名様
（金子製作所提供）

6. プレイステーション「アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す❤」ソフト
3名様　（ヒューマン提供）

7. 毎日コミュニケーションズのゲーム攻略本　100名様

応募要領　本誌に添付のハガキのアンケートに記入の上、50円切手を貼って投函してください。

スタッフ大募集

GameFan編集部では、本誌を一緒に作ってくれるスタッフを募集しています。

1. ライター

本誌の原稿を執筆してくれる方。経験者優先。未経験者でも可ですが、かなり美少女、シミュレーション、スポーツゲームに詳しい（はまっている）ことが条件となります。

2. 編集補助

画面撮影、素材の受け渡し、発送業務など事務一般。

希望者は電話の上、履歴書及び、経験者のかたは自分の書いた記事のコピー、未経験者は1000字程度のゲームレビューを書いて送付して下さい。応募した書類は返却しません。

tel 03-3211-2564（担当　出町）

GameFan Vol.3

発行日1996年11月15日

発行人　佐々山 泰弘
マネージャー　中川 信行
編集人　柳沼 正秀

編集長　小川 明久
副編集長　出町 浩一郎
編集　野村　真
長田 拓也
原島 真理

武者 良太
猫乃目本舗

デザイン　松本　崇
DTP　有限会社マイルズ
メディアネット ケイワン

印刷　図書印刷株式会社

●編●集●後●記●

●本文中に「Game Fan」はゲーム業界のＦＭＷを目指すと書いたら、新創刊の「ファミマガWeekly」がＦＭＷだった。それではこちらはW★ＩＮＧを目指すこととしましょう。頑張れ金村。(明)

●最近夢の中にまで美少女キャラが登場する。なぜか虹野さんがポニーテールで現れ一緒にお弁当を食べた。虹野さんもポニーテールも好きだが、両方揃った日にゃあ２度と現実世界には戻って来れまい。(すでに帰らぬ人になっているとのウワサのある　副編　D)

●Game Fanの締切が近くなり、毎日深夜まで美少女ゲームの世界の人になっている。妻には仕事で遅いと言っているけど、まさか美少女ゲームをやっていて遅くなっているとは思わなかろう。ずっと秘密にしとこう。(万)

●今号から新しくスタッフに加わりました。一日中ゲームをプレイできる、とっても良い環境の職場に配属されて士気は高まる一方です。(五十六)

Next!

1997年1月10日発売予定
97年も美少女三昧!
GameFanだけがキャッチしたアノ人気シリーズ続編の情報を大公開!

発行所　株式会社毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL
編集　03-3211-2564
販売業務　03-3211-2568
広告　03-3211-2579

ISBN4-89563-921-5
雑誌68391-30
定価680円（本体660円）

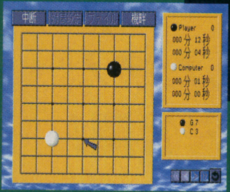
PlayStation

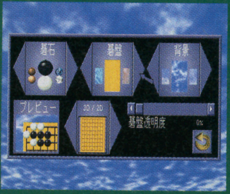
「強さ」と「美しさ」にこだわった本格対局囲碁ソフト、ついに登場!

GO II Professional
対局囲碁

クラシックの名曲を聴きながら
カラフルな画面で格調高い対局を
新感覚囲碁の世界を
プレイステーションでお楽しみ下さい







GO II Professional 対局囲碁の特長

◆英OxfordSoftworks社製の本格対局囲碁ソフト
◆棋力にあわせて12段階の強さが設定可能
◆最強モードはソフトとしては世界有数の実力
◆初心者でも楽しめる9路盤、13路盤モードも搭載
◆盤面表示は2Dと3Dから選択可能
◆お好みにあわせて碁石6種類、盤6種類、背景9種類が設定可能
◆BGMのクラシックは7種類、気分にあわせて選択可能
◆局面の自由設定機能搭載
◆2〜9子の置碁設定も可能
◆棋譜保存・再生機能搭載
◆勝敗は日本式、中国式から選べる自動判定機能
◆マウス対応で操作が簡単

11月
発売予定
価格6800円
(税別)

株式会社 毎日コミュニケーションズ 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568 MYCOM

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
おはりください

1 0 0 - 0 0

（受取人）
東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル

毎日コミュニケーションズ
書籍編集2課行

フリガナ 氏名		年齢	才
住所	〒		
電話番号	（　　）	職業	

Game Fan Vol.3 読者アンケートカード

1.本誌を何で知りましたか？

a　書店で見て　b　広告で見て　新聞・雑誌名（　　　　　　　　）

c　知人から聞いて　b　その他（　　　　　　　　）

2.今号で面白かった記事を1つ挙げて下さい。

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

3.今号でつまらなかった記事を1つ挙げてください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

4.お持ちのゲーム機・パソコンをすべてご記入ください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

5.今後買いたいと思っているソフトを挙げてください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

6.希望のプレゼントの番号をご記入ください。弊社攻略本を御希望の場合は93ページの広告を見て書名をご記入ください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

7.その他ご意見・ご感想・ご要望などなんでも自由に記入してください。

PLACE
STAMP
HERE

GameFan



『アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す❤』より 畠山 早紀



SEGASATURN
お父さんの最強ライバル現わる！
極II
対局将棋
極II
KIWAME
11月29日
発売予定
価格6800円
（税別）
パソコン版で圧倒的人気！
有段者をも負かす本格派将棋ソフトが
さらに機能充実でSEGA SATURNに登場!!
撮影協力：平井碁盤店
© LOG CORPORATION
© MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.
パソコン版でコンピュータ将棋選手権大会3年連続優勝（第3回、第4回、第5回）の実績をもつ定評ある思考ルーチンに、最新定跡データを搭載。さらに、実力養成に最適な詰将棋問題、次の一手問題を新たに追加。「強さ」と「速さ」、そして棋力向上を支える「優しさ」を兼ね備えた本格派の醍醐味を、是非体験してみてください。
極IIの特長
◆人間の思考に近い指し手 ◆駒落ち対局、盤面設定、10秒将棋、時間設定対局が可能 ◆棋譜読み上げ機能、秒読み機能搭載 ◆あぶり出し問題を含む詰将棋300題、次の一手300題、鑑賞曲詰集150題収録 ◆どんな応じ手にも対応する対戦詰将棋機能搭載
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
MYCOM
株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568

MYCOM ムック

GameFan Vol.3

1996年11月15日発行
発行／毎日コミュニケーションズ 〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
広告03-3211-2579 販売03-3211-2596 編集03-3211-2564

定価680円（本体660円）

9784895639217

1919476006807

ISBN4-89563-921-5

C9476 P680E

 雑誌68391-30

GameFan

Vol.3

■ ときめきメモリアル ～forever with you～ 清川望・紐緒結奈の大特集

MYCOM
毎日コミュニケーションズ